Vol.72 『パラサイト・イヴ』『悠久2』etc. 必携メモリーカードシールつき

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年4月24日発行（隔週金曜日発行） 第4巻第10号通巻68号

電撃 PlayStation プレイステーション

1998 4/24

定価 490YEN

時をかける少女
センチメンタルジャーニー
ワールドスタジアム2
To Heart

徹底攻略

鉄拳3

悠久幻想曲 2ndAlbum
ブシドーブレード弐
みつめてナイト
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブソング

ポリタン＆お姉さんがついにPSで大暴れ!（ちょっと言い過ぎ）
他誌には絶対載ってない電撃ぶっちぎり独占スクープ!!!!!（当然?）

電撃コンストラクション
落ちゲーやろうぜ!

GoGo RPG SPECIAL

パラサイト・イヴ

ファイナルファンタジーV ゼノギアス
スターオーシャン セカンドストーリー

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation Vol.72
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年4月24日発行(隔週金曜日発行)第4巻第10号通巻68号
発行人／染谷惠司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
発売:主婦の友社
T1124574040497
©Media Works 1998 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-4／24

Vol.72 『パラサイト・イヴ』『悠久2』etc.必携メモリーカードシールつき

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年4月24日発行（隔週金曜日発行） 第4巻第10号通巻68号

電撃PlayStation

プレイステーション

1998 4/24

定価490YEN

時をかける少女
センチメンタルジャーニー
ワールドスタジアム2
To Heart

徹底攻略

鉄拳3

悠久幻想曲 2ndAlbum
ブシドーブレード弐
みつめてナイト
ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2 彩のラブソング

ポリタン＆お姉さんがついに
PSで大暴れ!!（ちょっと言い過ぎ）
他誌には絶対載ってない
電撃ぶっちぎり独占スクープ!!!!!
（当然？）

電撃コンストラクション
落ちゲーやろうぜ！

GoGo RPG SPECIAL

パラサイト・イヴ

ファイナルファンタジーV　ゼノギアス
スターオーシャン セカンドストーリー

PlayStation Vol.72 徹底攻略/パラサイト・イヴ 鉄拳3 悠久幻想曲2ほ

発行：メディアワークス

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

©BANDAI 1998 "PS"マークおよび "PlayStation" は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

バンダイの商品は こども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

自由に動ける
ポリゴンフィールド!

秀逸!デジタル処理の
アニメーション!

PlayStation ™

スピーディーな操作感、豊富なギミック、多彩なステージ!リアルな3Dフィールドを思うがままに動きまわれるストーリー仕立てのアクションアドベンチャー。挿入されるアニメーションも最高の技術で演出され、大人から子供まで幅広く楽しめます。

キャラクターイラスト:結城信輝氏

豪華声優陣

陶山章央	宮村優子
樋口智恵子	西原久美子
TARAKO	中尾隆聖
坂本真綾	置鮎龍太郎
秋元羊介	清川元夢

プレゼントキャンペーン 実施中!

期間中ご予約・ご購入の方に、テイルコンチェルト特製グッズをプレゼント!

① 初回特典

初回生産分を買うと、もれなく「特製ストラップ」がもらえる!

② 予約特典

ご予約の上買ってくれたお客様には、さらに「特製ペンケース」をプレゼント!

実施期間:3月下旬~4月15日

※初回特典・予約特典は共に先着順となります、お早めにご予約ください。

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください。

バンダイの最新情報にアクセス!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/

●価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●表示価格は税別になっております。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーなどでお求めください。

株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081

©1996,1998 ASCII Corp./Bits Laboratory

True Love Story★

トゥルー・ラブストーリー

Official Fan Club

トゥルー・ラブストーリーオフィシャルファンクラブからのお知らせ

トゥルー・ラブストーリー2の発売に向けて、新生トゥルー・ラブストーリーオフィシャルファンクラブがスタートします。年会費+入会金を1,500円に値下げして、先着10,000名のみの募集です。申し込みはまず、下記の住所宛にご自分の郵便番号・住所・氏名・電話番号をご記入の上、80円切手を同封してお送りください。折り返し入会案内書をお送りします。

ファンクラブ住所

〒150-8691 東京都渋谷郵便局私書箱76号
株式会社オフステーション内
「トゥルー・ラブストーリーオフィシャルファンクラブ」入会希望係
ファンクラブ：TEL.03-3402-8395

申し込み締めきり

5月15日（金）

入会期間

1998年6月1日～1999年5月31日

入会金+年会費：1,500円（税別）

限定10,000名

会員特典

会員だけが読める、「トゥルー・ラブストーリー2」の最新情報やイベント情報、「トゥルー・ラブストーリー1」の情報がいっぱいの「青葉台高校通信」を年4回お送りします（B5オールカラー16ページ）。
［8月（新キャラスペシャル、大増ページ）・11月・'99年2月・'99年5月の4回］

●会員証の発行●イベント・ライブチケットの優先販売●ファンクラブの集い
●限定グッズの販売

青葉台高校通信

現在発行中の青空高校通信
Vol.1～Vol.3

True Love Story★

トゥルー・ラブストーリー みさきの部屋へ おいでよ

アスキーが作るトゥルー・ラブストーリーファンのためのインターネット番組「トゥルー・ラブストーリー　みさきの部屋へおいでよ！」が、この4月からスタート！　毎週水曜日の21：00からの45分間、みさき役の西村ちなみさんが生放送してお送りします。毎回、トゥルーにまつわるテーマCHATコーナーやゲストコーナーなど、番組とリスナーのコミュニケーションができる画期的な新番組なので、ぜひアクセスしてね。

インターネットアドレス
http://www.stgaia.co.jp/princesspc/

番組に関するお問い合わせ(E-Mailアドレス)
truelove@stgaia.co.jp

PPCのお問い合わせ(E-Mailアドレス)
PPC@stgaia.co.jp

ASCII
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー

PlayStation
PERFECT REBIRTH
ファン待望の不朽の名作、TV版ボトムズストーリーがプレイステーションで蘇る！
君は多彩なATアクションをマスターして「レッドショルダー」になれるか！
装甲騎兵
ボトムズ
-ウド・クメン編-
NOW ON SALE 価格：5,800円(税別)
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK™ 対応
RANKING
「装甲騎兵ボトムズ -ウド・クメン編-」発売記念
初回限定版 PerfectSoldierBOX2発売 ¥9,800(税別)
「装甲騎兵ボトムズ -ウド・クメン編-」にて限定デュアルモデル「レッドショルダーカスタム キリコバージョン／キリコフィギュア」付で発売決定!!
Wチャンス
1 店頭予約キャンペーン
通常版あるいは限定版を店頭にて予約された方には、バトリングカード対応、大河原邦夫氏描き下ろし「先行予約レアカード」をもれなくプレゼント!!
2 初回プレスキャンペーン
限定版及び通常版の初回プレスに限りバトリングカード対応オリジナル「キリコ"アイキャッチバージョン"カード」が付いてくる!!
ダイノバイザーでさらに大迫力！
HMD HEAD MOUNT DISPLAY DYNOVISOR
¥38,800 好評発売中！
VIRTUALITY
©メディアロボティックス
©TAKARA CO.,LTD.1997
—あそびは文化
タカラ
©SUNRISE ©TAKARA CO.,LTD.1998 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ※価格は希望小売価格です。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃 PlayStation プレイステーション
Vol.72 Apr.24,1998

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

あ
- actua ICE HOCKEY ……207
- Winning Post 3 ……190
- ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒リターンズ ……209
- エーベルージュスペシャル ……202
- エクサフォーム ……90
- ENIGMA ……108
- NBA Live98 ……108
- お嬢様特急 ……26

か
- ガーディアン リコール～守護獣召喚～ ……201
- カプコンジェネレーション ……206
- ギルティギア ……34
- クライシスビート ……24
- クラシックロード 優駿2 ……108,115
- グレイトラグビー実況'98ワールドカップへの道 208
- クレイマン・クレイマン ネバーフッドの謎 ……205
- クロックタワー ゴーストヘッド ……122
- 鋼仁戦記 ……92
- 刻命館Ⅱ（仮）……201
- 個人教授 ……109,184
- コマンド&コンカーコンプリート ……109

さ
- サイドポケット3 ……109
- Gダライアス ……107
- 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド 109
- 新日本プロレスリング 闘魂烈伝3 ……116
- 水滸伝・天導一〇八星 ……108
- スーチーパイアドベンチャードキドキ◯ナイトメア ……205
- スターオーシャン セカンドストーリー ……82
- スターライトスクランブル 恋愛候補生 ……28
- ずっといっしょ ……123
- ゼノギアス ……76
- ゼルドナーシルトspecial ……118
- センチメンタルジャーニー ……20
- 装甲騎兵ボトムズ ウド・クメン編 ……108
- 蒼天の白き神の座 GREAT PEAK ……208

た
- ダイナマイトボクシング ……200
- ダブルキャスト ……38
- 探偵神宮寺三郎 夢の終わりに ……204
- TAIL CONCERTO（テイルコンチェルト） ……107,186
- テストドライブ4 ……108
- 鉄拳3 ……152
- テニス・アリーナ ……107
- 電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ! ……8
- To Heart ……42
- 闘神伝カードクエスト ……108,209
- ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブソング 180
- 時をかける少女 ……16
- ドッチDEボール！ ……208

な
- Nightmare Project〈YAKATA〉 ……92
- ナスカー98 ……107
- ナムコアンソロジー1 ……207

は
- Parlor PRO 3 パチンコ実機シミュレーションゲーム 203
- パラサイト・イヴ ……54
- ファイナルファンタジーV ……70
- ファイアーウーマン纏組 ……120
- ブシドーブレード弐 ……170
- プチカラット ……40
- ブリガンダイン―幻想大陸戦記― ……86,106
- b.l.u.e. Legend of water ……206
- ブレイヴ・ブローヴ ……109
- 炎の料理人 クッキングファイター好 ……199
- ボンバーマンウォーズ ……109

ま
- 麻雀倶楽部 ……108
- みつめてナイト ……176
- メタルギア ソリッド ……36
- モータルコンバットトリロジー ……107

や
- 悠久幻想曲 2nd Album ……164
- ゆうわくオフィス恋愛課 ……203

ら
- 一立体忍者活劇一天誅 ……188

わ
- ワールドスタジアム2 ……30
- ワンダー3／アーケードギアーズ ……107

電撃特報

1. 電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ! ―― 8
2. 時をかける少女 ―― 16
3. センチメンタルジャーニー ―― 20
4. クライシスビート ―― 24
5. お嬢様特急 ―― 26
6. スターライトスクランブル 恋愛候補生 ―― 28

- ワールドスタジアム2 ―― 30
- ギルティギア ―― 34
- メタルギア ソリッド ―― 36
- ダブルキャスト ―― 38
- プチカラット ―― 40
- To Heart ―― 42

GoGoRPG SPECIAL

ゲーム終盤まで、詳細マップつきで完全解析！ 加えて驚愕の新事実も4つ発覚！

- パラサイト・イヴ ―― 54
- ファイナルファンタジーV ―― 70
- ゼノギアス ―― 76
- スターオーシャン セカンドストーリー ―― 82
- ブリガンダイン ―― 86
- Nightmare Project〈YAKATA〉 ―― 88
- エクサフォーム ―― 90
- 鋼仁戦記 ―― 92

攻略Station

- 鉄拳3 ―― 152
- 悠久幻想曲2nd Album ―― 164
- ブシドーブレード弐 ―― 170
- みつめてナイト ―― 176
- ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブソング ―― 180
- 個人教授 ―― 184
- TAIL CONCERTO（テイルコンチェルト）― 186
- 一立体忍者活劇一 天誅 ―― 188
- Winning Post3 ―― 190

特別付録

38枚のシールが織りなす華麗なる美の競演!! 45枚のネームシールも便利このうえなし!!

メモリーカードシール 攻略StationSP Vol.7 SPECIAL

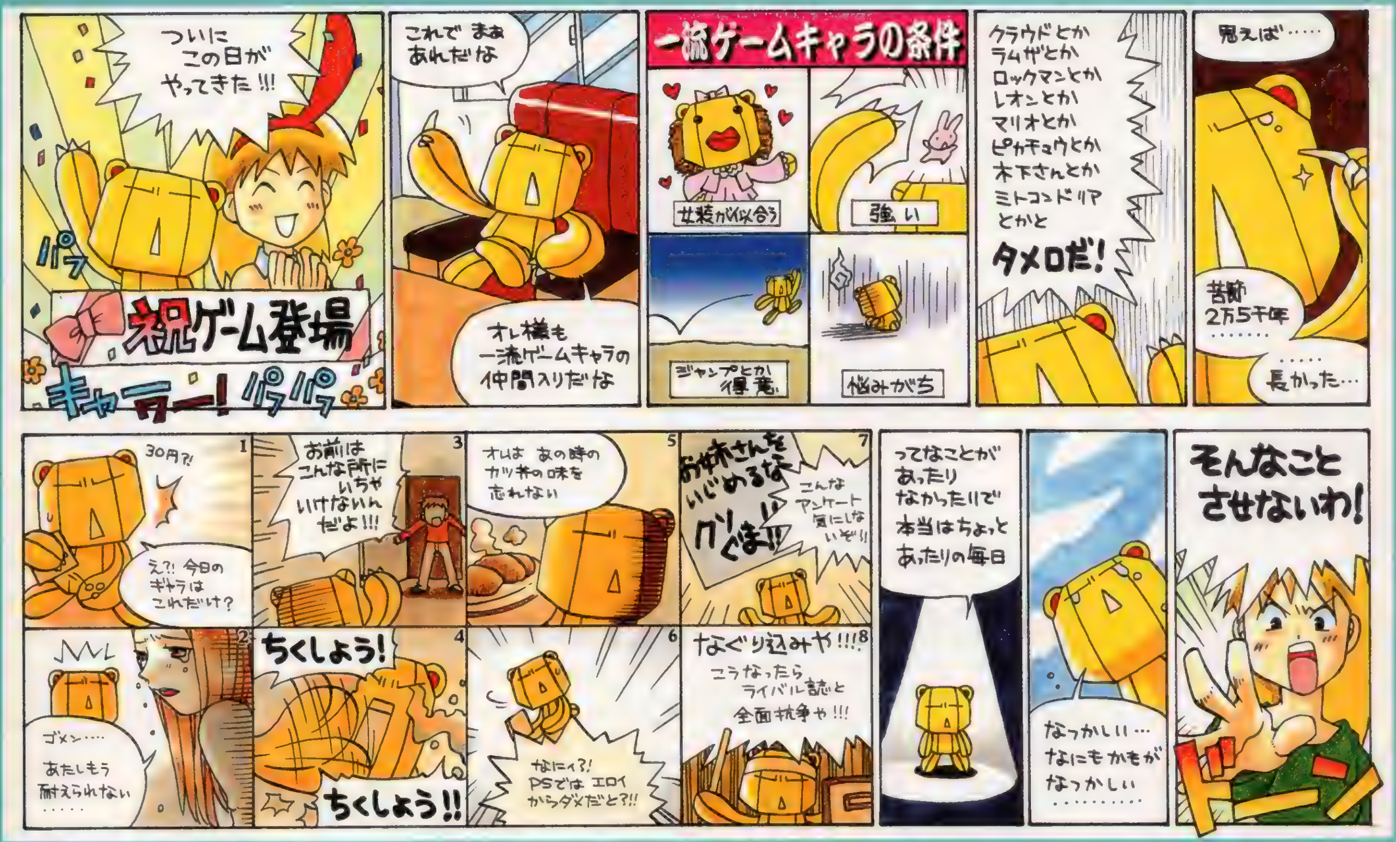
- DPSソフトレビュー ―― 106
- 電撃PSコロシアム ―― 110
- ［読者イラスト］4色奴隷 ―― 112
- 電撃プレイクエスチョン ―― 115
- ウラワザデータベース ―― 126
- ［まんが］鉄拳3はじめて物語 ―― 127
- ［連載読み物］電撃コラムス ―― 131
- ［読者ページ］PSの奴隷 ―― 135
- 読者アンケート ―― 146
- 読者プレゼント ―― 147
- 新作ソフトステーション ―― 199
- NEXT WAVE? ―― 209
- ［情報ページ］電撃NEWS STATION ―― 216
- 電撃ランキングステーション ―― 219
- 次号予告+広告インデックス ―― 223
- 新作ソフトスケジュール ―― 224

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

史上最強の「落ちゲー」エディタ登場!

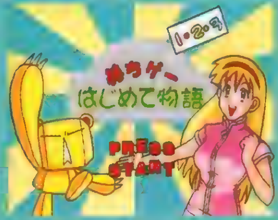
落ちものPZG＝落ちゲーを簡単に作れるソフトが登場!! キミのとっておきのアイデアを『落ちゲーやろうぜ!』で、形にできるのだ。お姉さん&ポリタンの完全バックアップもうれしいポイント?

電撃コンストラクション
落ちゲーやろうぜ!



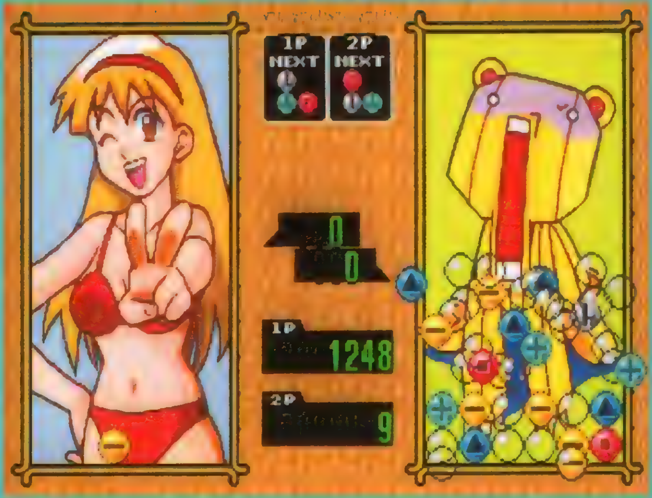
対戦パズルの傑作をキミの手で作っちゃおう!!

と、いうわけで、ついにその姿を現してしまった「落ちゲーやろうぜ!」。電撃PS編集部が、〝史上最強〟を合い言葉に全面バックアップな、PZGコンストラクション(作成)ソフト。日頃から鍛えられた読者さまのPZG魂を必ずや実現してくれるハズだ! 電撃PS-Dでも、ゲームデータを多数収録していく予定。みんなで、落ちゲーを遊びつくそう!!

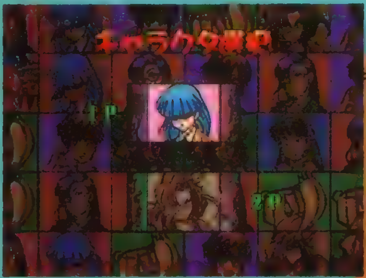


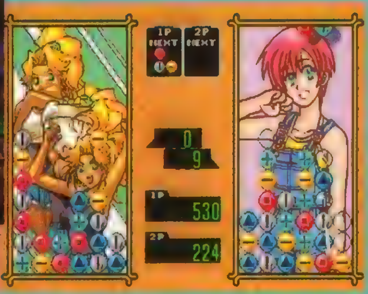
▲案内役を務めるのは、おなじみポリタンとお姉さんだ。

お姉さんとポリタンもゲーム初登場!!



キミのアイデアが世界を制す!?





▲▶サンプルゲームに登場するキャラクターは、本誌でおなじみ岩瀬さとみさんによるオリジナルデザイン。

電撃コンストラクション
落ちゲーやろうぜ!

6/25(予) ETC ▶¥5,800 ▶メディアワークス
▶MC(3〜15ブロック)、マウス、MT

どのへんが史上最強か!? その秘密は次のページから!!

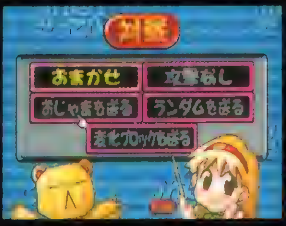
至れり尽くせりの充実内容を見よ!!

ポリタンとお姉さんのご案内により、ツールを使いこなしていけば、かな〜りスゴイこともできちゃうのが、この『落ちゲーやろうぜ！』。さらに、ややこしいことはわからないよ〜、っていうコンストラクション初心者でも、いろいろと遊びながら、作り方を覚えることができるようになってるのだ！

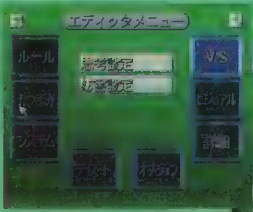
エディット

多彩な項目を設定して、オリジナルの落ちゲーを作る。落ちゲーに必要なほとんどの項目が用意されており、アイコン選択によって簡単に設定できるのだ。

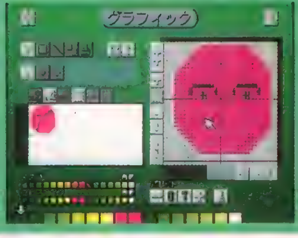
簡易設定もできるよ



◀２人の指示にしたがって各項目を選択するだけで、アッという間にゲームが完成。



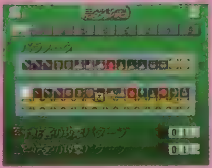
▲▶各種ルールの設定はもちろん、操作性、ＣＯＭキャラの強さまで、設定可能だ。



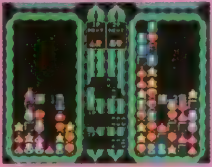
◀グラフィックツールで、ブロックやキャラも描けるぞ

対戦

ここでは、エディットの思考設定で作った、COM同士を戦わせることができる。どちらが強い思考パターンを作れるか、友だちと競ってみよう！　ここで研究を重ねれば、名人級のプレイヤーでも勝てない強力なCOMキャラが作れるかも!?



▲メモリーカードが２枚必要になるので注意。

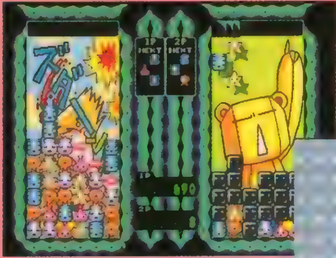


▲ＩＰ側にセーブされたゲームで対戦する。

こんなPZGが遊べるのだ!

サンプル

完成した自信作をプレイするならこちら。また、『落ちゲーやろうぜ！』で制作された、すぐにプレイできるサンプルゲームも収録されているぞ。まずは、このサンプルをプレイして、研究してみるのもいいだろう。



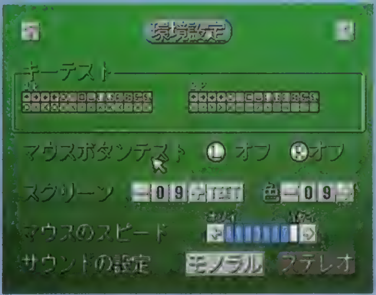
▲できあがったＰＺＧは、誰かにプレイしてもらって評価を聞いてみよう。それが名作誕生への近道。

▶プロが作った落ちゲーが、たくさん入ってるんだから、これだけでもお買い得だ！

楽しいサンプルゲームが入ってるよ!!

オプション

マウスカーソルの移動速度やサウンドの設定をする、お約束のオプションモード。コントローラの入力チェックもできて、ちょっとお得？

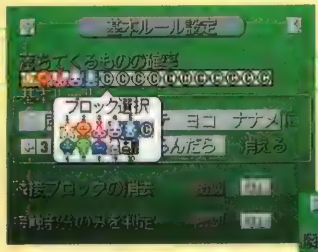


◀オプションモードが、快適なエディット環境をお約束。

史上最強なワケ①

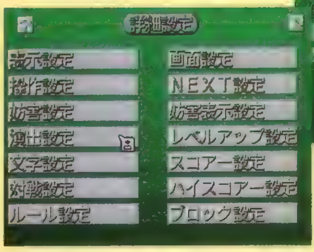
詳細な設定機能がス・ゴ・イ!

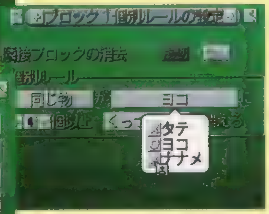
これだけ多彩な項目を設定できるコンストラクションソフトは、ジャンルを問わず、ちょっとなかっただろうっていう充実ぶり。ブロックが消える条件などの基本的なルールから、おじゃまも含めて全部で10種類まで用意できるブロック1つ1つの性質、落ちてくるパーツの回転パターンもエディットできるのだ。さらに、1Pモードの対戦相手であるCOMの思考パターンから、ブロック操作のレスポンスまで、重要なゲームバランスの調整も可能。できないことを探す方が難しいぞ!



アイコン選択で楽々設定

◀アイコンを並べるだけで、落ちてくるブロックの種類から、出現確率まで設定可能。





▲ブロック固有の設定を変えれば、特殊なルールも作れる。

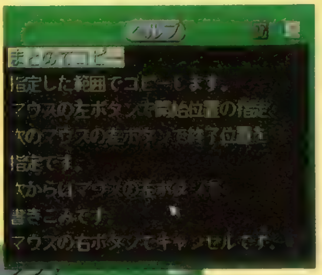
◀詳細設定では、画面のデザインやステージ間の演出も変更可。

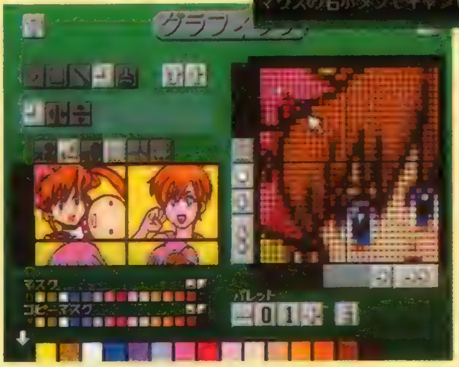
史上最強なワケ②

グラフィックツールがス・ゴ・イ!

背景キャラクターや、オリジナルのブロックを描くためのグラフィックツールだって、本物のグラフィックソフト顔負けの多機能ぶり。60以上も設定することができるパレットに、描いたところに上描きするのを防ぐマスク機能。間違ったときに、前の状態に戻ってやり直せるアンドゥ機能まで装備しているのだ!

これだけの機能があると、使い方を覚えるのも大変そうだけど、知りたい場所をクリックするだけで使い方を解説してくれるヘルプ機能がついてるから安心。





▲ヘルプモードもあるぞ。ここだけでなく、エディットモードすべてで使える。

◀用意されたサンプルを読み込んで、手を加えることもできるぞ。

まずは簡単設定でエディットしてみよ〜!!

コンストラクション初心者にオススメなのが、この簡単設定モード。まずは、このモードでゲームを組み立ててみながら、ルール設定の基本を覚えていこう。簡単設定で作る場合に注意しておきたいのは、「ブロックのしゅるい」と「ルール」のバランス。ブロックの種類が多いのに、消える条件が厳しかったり、また、その逆にやたらと消えやすい条件だったりしても、完成したゲームは遊びにくいものになってしまうぞ。

▲適当に選択してくれる"おまかせ"で設定して対戦する、なんて遊び方もできる?

簡単設定の簡単な手順

①「デザイン」を選ぶ

②「おちてくるもの」を選ぶ

③「ブロックのしゅるい」を選ぶ

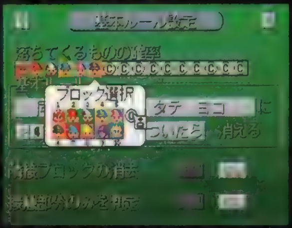
④「ルール」を選ぶ

⑤「対戦」を選ぶ

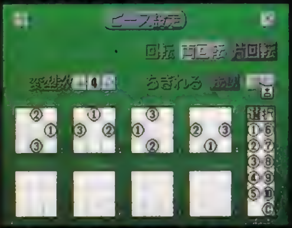
完成!
遊んでみよう!!

アレンジもできるぞ!

こうして簡単設定で作ったゲームは、そのまま詳細設定でエディットし直すこともできるぞ。これでバランスを調整したり、自分なりのアレンジを加えていけば、ちょっとした工夫で、オリジナルの落ちゲーが完成、というわけだ。また、簡易設定をするときに、あえて極端な設定にしてから、いろいろな項目を変えて調整してみるというのも、バランスの良いPZGを作るポイントの研究になる。とにかくいろいろ試してみよう。



▲難しすぎると感じたら、ブロックの種類を減らしてみるとか…。

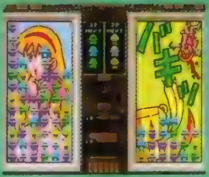


▲ピースの形を変えてみても、かなり感覚が変わるぞ。

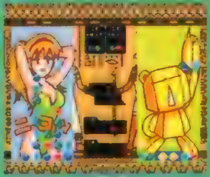
▶グラフィックやBGMのイメージを決定!

まずは、全体のイメージから。ブロックや背景のグラフィック、BGMが、セットになって用意されているぞ。趣味に合わせて選ぼう。

SF


◀攻防の激しいPZGに似合いそう?

エジプト


◀神秘的なイメージのPZGになるぞ。

▶ピースのパターンを決定!

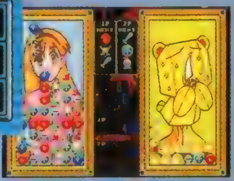
ピースとは、落ちてくるブロックのかたまりのこと。簡単設定で用意されているものは、1〜3ブロックで構成されたピースで、ボタンを押したときの変化も設定されている。着地したあとにちぎれない設定のピースだと、ちょっと難しめのゲームになるので、選ぶときはほかの設定とのバランスを考えて。

◀ピースの形は、落ちゲーの顔となる部分。重要だぞ。

▶ブロックが何種類かを決定!

ピースを構成するブロックの種類、つまり色数を設定。この種類が多いと消すのが難しくなるけど、少なすぎると、積んでもすぐに消えてしまって、連鎖を組めないのだ。落ちゲーではけっこう重要な設定。

▲ルールにもよるけど、4〜5種類が適当だ。


▼9種類だと、同じブロックを並べるのも大変。

▶ブロックが消える条件を決定!

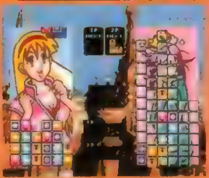
ブロックを消すための条件は、落ちものPZGの設定において、核となる重要な部分。特定の数を直線状に並べるとか、曲がっても縦横につながっていればOKなどが代表的だ。"ランダム"を選択すると、いくつ、縦・横・ナナメ、並べる・つなげるの項目すべてがランダムで決定されるぞ。

◀"ペア"では、組になった2種類の接触で消える。

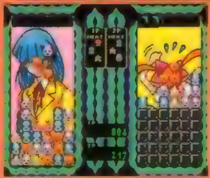
▶対戦プレイの攻撃パターンを決定!

連鎖したとき、対戦相手のフィールドに送るブロックの性質を選ぶ。簡単設定の攻撃パターンは、すべて上から降らせるタイプだぞ。

上からド〜ン!


◀落ちモノPZGで、良くあるタイプ。

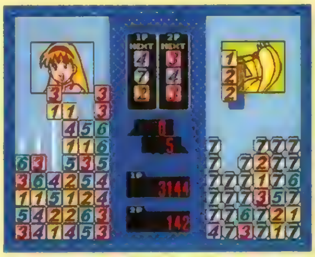
下からドヒャ〜!


◀エディットモードだと、下からタイプも可。

史上最強なワケ③

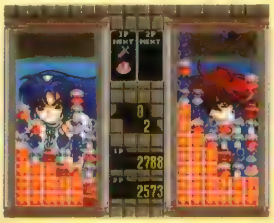
サンプルゲームがス・ゴ・イ!

「落ちゲーやろうぜ!」には、自分で作らなくても、すぐに遊べるサンプルゲームが、5本も収録されている。次のページで紹介している、キャラクターのデータを使った「パズルはじめて物語」が2本と、シュールな世界やギャルの制服物といった新作ゲームもあるぞ。これらのサンプルも「落ちゲーやろうぜ!」で作られているわけだから、当然、エディットモードにロードすることが可能。設定を確認して、ゲームの作り方の参考にしたり、さらにエディットして、アレンジしたゲームをプレイすることもできるようになっているぞ。とりあえず最初は、サンプルゲームをいろいろいじってみよう。



▲「パズルはじめて物語」だけでも、2種類のゲームを収録。

▲シュールな「大号泣」は、縦横に並べたときのみ消せるルール。

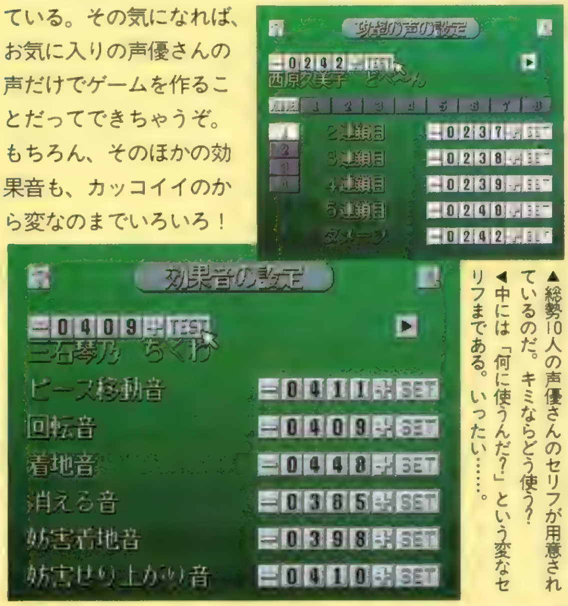


▲制服と対応するアイテムのペアで消していくギャル物。

史上最強なワケ④

収録ボイスがス・ゴ・イ!

キャラクターの声を演じてくれる声優さんたちは、DPS編集部の床部メンバーがシュミで選んだと思われる豪華キャスト。しかも、声優さんそれぞれに、膨大な種類のセリフを吹き込んでもらい、連鎖や攻撃を受けたときの声、ブロックを操作したときの効果音にまで、それらのセリフを自由に設定できるようになっている。その気になれば、お気に入りの声優さんの声だけでゲームを作ることだってできちゃうぞ。もちろん、そのほかの効果音も、カッコイイのから変なのまでいろいろ!



▲総勢10人の声優さんのセリフが用意されているのだ。キミならどう使う?
◀中には「何に使うんだ?」という変なセリフまである。いったい……。

背景を飾る、ステキなギャル&変なヤツら

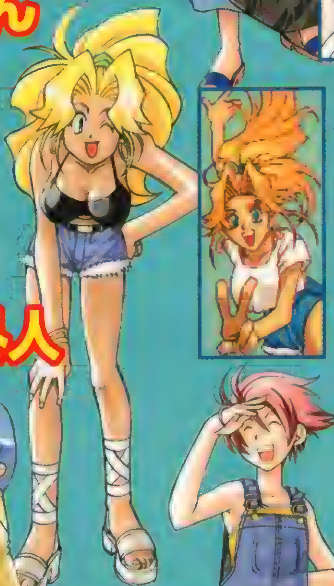
ゲームの背景で、愉快なリアクションを見せてくれるのは、岩瀬さとみさんのデザインによるキャラクター。謎のケダモノに導かれた3人の美少女戦士と、怪しい博士の率いる悪の軍団っていう設定があるらしいけど、ゲームにはあまり関係ないぞ(笑)。ポリタンとお姉さんも、ゲーム初登場です。

▲おなじみのポリゴンクマ。いきなり怒るが、ゲームを与えとけばOK。（CV：草尾毅）

◀こちらもおなじみ、ポリタンの相方。やはり脱がされるらしい。倫理規定はどうなる!?（CV：三石琴乃）

◀人当たりは良いが、その裏には陰湿な性格が隠されているという。（CV：天野由梨）

◀年下の男の子が好きな高校物理教師。セクシーな胸元とミニスカが……。（CV：永島由子）



◀インチキくさい大阪弁をあやつる、アメリカ人。明るく楽天家だけど、意外に堅実。（CV：萩森洵子）

▶3人の少女に地球を守る力を与えた、謎宇宙生物。まさに謎。（CV：西原久美子）

◀見かけよりはずっとシッカリしてる12歳。美少女戦士のリーダー格だ。（CV：かないみか）

▶オドオドしたお嬢様だけど、コスプレで性格豹変。（CV：水谷優子）

◀空手2段の実力を持つ、まっすぐな性格の熱血ギャル。（CV：冬馬由美）

▶世界征服を企む、ごく普通のマッドサイエンティスト。（CV：塩沢兼人）

こいつらに名前をつけてくれ〜っ!

(ゲームには出ないけどねっ!)

見たままの呼び名しかついていない8人（ポリタンとお姉さん、ケダモノ以外）の名前を考えてもらおうというのが、今回の企画！ハガキにそれぞれの名前を書いて送ってほしい。採用された名前は、ゲームには登場しないが「名付け親はオレだ」と、自慢できる!? しめ切りは6月25日（当日消印有効）だ。

あて先はこちら!
〒101-8305 （株）メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「落ちゲー名付け親募集」係まで！

賞金総額100万円!! 落ちゲーグランプリ開催!!

「落ちゲーやろうぜ!」で読者のみんなが作ったデータを集めて、キング・オブ・落ちゲーを決定してしまおうという大会、名づけて"落ちゲーグランプリ"を、本誌と電撃プレイステーションDの2誌合同で開催するぞ!

応募は3期に分けておこない、それぞれの期間ごとに、落ちゲーにはちょっとウルサイDPS編集部員の審査により、1位から3位までの入賞作を決定。それぞれに賞金が贈られる。さらに、この企画のもう1つの目玉となるのが、入賞作はもちろん、それ以外の応募作品もほとんどが、メモリーカードデータとして電撃PS-DのCD-ROMに収録されてしまうということ! キミの作った落ちゲーを全国に公表できるチャンスなのだ! そして、第1回から第3回までの応募作の中から、栄光のグランプリを決定することになる。グランプリの審査は、DPS編集部での選考に加え、Dに収録されたデータをプレイした読者からの投票が、大きく影響するぞ。また、審査員特別賞には、審査員それぞれのシュミが反映されると思われるので、あえてこちらを狙ってみるのもいいかも!? ちなみに、グランプリと準グランプリ受賞者には、再び「落ちゲーやろうぜ!」で作品を制作してもらい(受賞作のパワーアップ版でもOK)、完成したらそれが、グランプリ受賞者の作品としてDに収録されるぞ。第1回目の締め切りは7月末になる予定。詳しくは次号以降で!

▶ポイントは、ライナナとバランス感覚 どんな作品が生まれるか楽しみだ

◎第1回〜3回コンテスト

DPS編集部にて受賞作品を選考。その結果を電撃プレイステーションD誌上で発表! 応募作品のデータをCD-ROMに収録。

1位……賞金5万円
2位……賞金3万円
3位……賞金1万円
※4位以降のデータもDに収録

さらに

Dに収録されたデータの中から、読者投票とDPS編集部での評価によって、グランプリを決定!!

グランプリ……賞金50万円&作品制作依頼
準グランプリ…賞金20万円&作品制作依頼
審査員特別賞(5名)
賞品:メモリーカード4枚セット

電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

完全独占スクープ

時をかける少女

TVや映画で幾度となくドラマ化されてきたSF青春小説の名作中の名作「時をかける少女」。初版発行以来31年という時を経て、ついに初のゲーム化が決定!! この衝撃的なニュースを、どこよりも早いぶっちぎりスクープで独占大公開だ!!

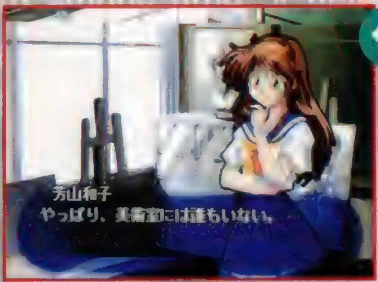
時をかける少女

6月(予) AVG	▶¥5,800(予)	▶バンダイ
	▶MC(1ブロック)	

©筒井康隆／ダイナミック企画 ©「時をかける少女」製作委員会 ©BANDAI 1998

青春SFの名作がついにゲーム化

衝撃的な'97年の再映画化から1年。そして、原田知世主演の最初の映画化からすでに15年。さらに、原作の発表までさかのぼれば、なんと今年で31年目!! まさに時をかけて生き続ける名作「時をかける少女」が、ついにゲームになってPSに登場だ。ゲームは、小説版のストーリーを現代風にアレンジした、シナリオ重視のマルチエンディングAVG。原作の持ち味を損なわない見事なアレンジで、なつかしくも新しい「純愛ラブストーリー」を再現しているぞ。速報となる今回は、生まれ変わった『時かけ』の魅力をいち早くチェックしよう!!

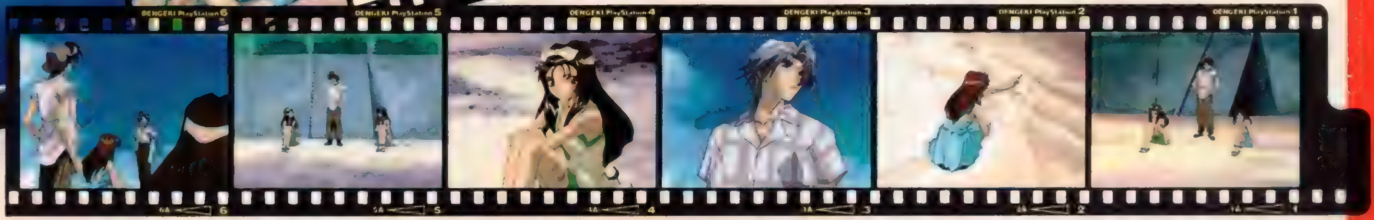


ゲームはマルチエンディングAVG

ゲームでは、プレイヤーは主人公の芳山和子となり、街を探索したり、人と会話したりしながらストーリーを進行させていくことになる。基本的なゲーム画面は斜め見下ろし型のフィールド探索タイプで、移動や探索は実際に和子を操作して行う。また、人々との会話シーンではキャラの顔グラフィックが表示され、セリフに合わせて表情が変わってくる。そして、ゲームの最大の特徴は、プレイ内容によって変化する4種類のエンディング。キミのつむぎ出す『時をかける少女』は、映画と同じ結末？ それとも……!?

実力派スタッフによるデジタルアニメーション!

ゲームでは、20分に及ぶデジタルアニメーションムービーが導入され、ストーリーを盛り上げる。このアニメーションを手がけるのは、劇場版「パトレイバー」などでおなじみのスタジオディーン。また、シナリオには「勇者王ガオガイガー」や「新世紀エヴァンゲリオン」などで活躍した山口宏氏を起用。まさに実力派スタッフが結集して制作に当たっているのだ。



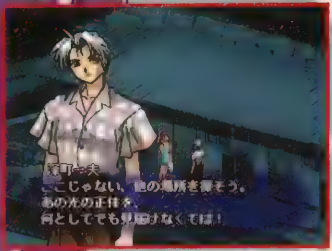
時を越えてよみがえるキャラクターたち

芳山和子
KAZUKO YOSHIYAMA

南鎌倉高等学院に通う、ごく普通の高校1年生。性格はおっとりしていて、少々おっちょこちょい。ある夏の日、ラベンダーの香りをかいで以来タイムリープの能力を得てしまう。(CV：川上とも子)

深町一夫
KAZUO FUKAMACHI

和子と同じ南鎌倉高等学院に通う、どこかクールで大人びた雰囲気の少年。幼い頃事故で両親を亡くしており、現在は祖母と2人暮らしをしている。しかし、その正体は……。(CV：草尾毅)



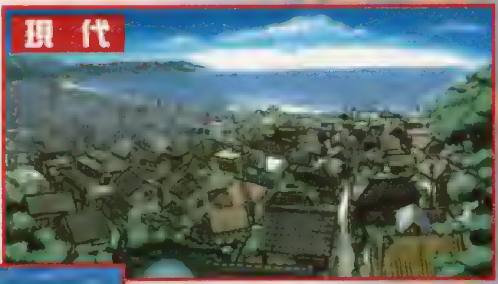
ゲーム版のキャラクターデザインを担当するのは、現在「少年ガンガン」で活躍中の漫画家桜野みねね氏。ここでは、そのイラストと共に、メインとなるキャラクターを紹介していくぞ。原作や映画ではもうおなじみともいえる登場人物たちだが、はたしてゲームでの設定は？　ちなみに、ゲームオリジナルのキャラクターも登場し、ストーリーを盛り上げてくれるのだ。

STORY ストーリー

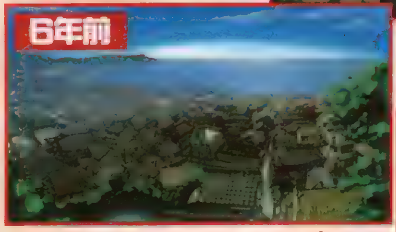
1992年の夏、南鎌倉高等学院で起こった幽霊騒ぎ。友人たちに連れられ、夜の高校へ調査に向かった和子は、理科室に1人取り残されてしまう。そして、ふとラベンダーの香りに気づいた瞬間、突如現れた白い人影を目撃。ショックで気絶した和子は、そのときから時間移動（タイムリープ）の能力を得てしまうのだった。無意識にタイムリープした和子はうっかり過去を変えてしまい、それが原因となって元の世界が次第に変化していってしまう。そのことに気づいた和子は、能力を使って過去を修正しながら、事件の発端である幽霊の謎に迫っていくのだった……。

舞台となる鎌倉の街を紹介!!

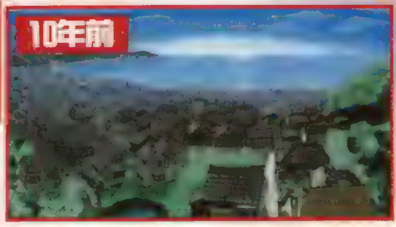
ゲームでは、鎌倉市を舞台にさまざまな年代をタイムリープしていくことになる。その鎌倉市の町並みを歴史に沿って紹介しよう。ちなみに、「時かけ」の舞台と聞いて連想するのは尾道だが、これは最初の映画化のときに追加された設定なのだ。



▲神社の境内から見下ろした、鎌倉市の風景。建物の数は増えたが、叙情的な雰囲気は色濃く残っている。



▲6年前の町並み。ここにタイムリープした和子は、歴史が変わってしまっていることに気付く。



▶和子が2度目のタイムリープで訪れた時代。ここで彼女は6歳の頃の自分に出会う。

◀和子が生まれるずっと前の、1950年代の鎌倉市。まだ建物は少なく、田畑が多く見られる。この時代にタイムリープした和子は、ある人物に出会うことになるのだが……。

そして、学校に現れるナゾの幽霊その正体は？

南鎌倉高等学院に可憐な幽霊の姿となって現れる美少女。この幽霊騒ぎが物語の発端となる。和子の前に現れたこの幽霊は「助けて」と言い残して消えてしまう。ゲーム当初、その正体は謎に包まれているが、物語が進むにつれて明らかになっていくだろう。(CV：平松晶子)

浅倉吾郎 GORO ASAKURA

和子の幼なじみ。スポーツが大好きで、野球部に所属している元気少年。しかし、その野球部は万年初戦敗退という不名誉な記録を持っている。現在、その汚名返上のため奮闘中。(CV：松野太紀)

神谷真理子 MARIKO KAMIYA

和子たちと同じ学校に通うクラスメイト。和子とは、幼稚園以来となる大親友。お嬢様育ちだが、将来の夢はジャーナリストという行動派の少女。学校では新聞部員を務めている。(CV：天野由梨)

誕生から31年!!「時をかける少女」の歴史

誕生してから31年間、ドラマ化、映画化と何度も話題に上り続けてきた名作「時をかける少女」。ここでは、原作の誕生から、今年のゲーム化に至るまでの歴史を振り返って、簡単に紹介していくぞ。

1967年 すべてはここから始まる!

1967年３月20日、初版本が発行される(作：筒井康隆)。学園青春ドラマであり、ＳＦであり、そして切ない悲恋を描いた純愛ラブストーリーであるこの小説は、やがて名作として歴史に名を残すことになる。30年以上経った今もなお読み継がれており、現在もハルキ文庫版で読むことができる。

1972年 NHKで初のドラマ化

原作発表から５年後の1972年。ＮＨＫ少年ドラマシリーズの１本として、「タイムトラベラー」というタイトルでＴＶドラマ化される。主人公の芳山和子に島田淳子（現：浅野真弓）を配し、ややＳＦ色の強いドラマとして仕上がった。しかし、このドラマはビデオ化されておらず、フィルムも残っていないため、現在観ることはほぼ不可能。また、同じNHKドラマシリーズでは、続編にあたる「続・タイムトラベラー」も制作されている。これは、未来の世界を助けるため、和子が700年後へと旅立ち、ケン・ソゴル（物語のカギとなる準主人公）と再会するというもの。「続～」は石山透氏により小説化されているが、現在は絶版。

1983年 角川映画で大ブレイク!!

1983年、角川書店による最初の映画化。大林宣彦監督の独自の映像感覚に彩られたこの映画は大ヒットを記録。主演の原田知世は、この１本で一躍スターダムにのし上がった。ちなみに、舞台を尾道に設定したことから、後に同じ大林監督の「転校生」、「さびしんぼう」と合わせ、「尾道三部作」と呼ばれるようになる。

1994年 再びテレビドラマ化

映画の大ヒットから11年の時を経た1994年２月。フジテレビ系列のＴＶドラマとして、再びブラウン管に登場。主役の和子役をアイドルの内田有紀が熱演し話題になった。

1997年 2度目の映画化

30年目にあたる1997年。角川春樹事務所により、舞台を昭和40年代の飛騨に移した映画のリメイク版が制作される。主演は新鋭の中本奈奈。さらに倍賞美津子や渡瀬恒彦といったベテラン勢が脇を固め、角川春樹氏がメガホンを取った。主題歌を松任谷由美が歌ったり、ナレーションが原田知世だったりと、なにかと話題性も豊富だった。

そして1998年、PSで初のゲーム化

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

あの「センチ」ワールドがPSにやって来る!!

センチメンタルジャーニー

恋愛をモチーフにした新機軸ボードゲームが登場!! 登場する女の子は、あの『センチメンタルグラフティ』の12人なのだ。今回は、ゲームに登場する全ヒロインの紹介に加え、ファン必見の情報をお届けするぞ。

センチメンタルジャーニー

7月(予) TBL	▶¥5.800(予) ▶バンプレスト
	▶MC(ブロック数未定)、MT、4P同時プレイ可

CHARACTER-①

沢渡ほのか

PROFILE●

●さわたり ほのか●5月14日生まれ●牡牛座●O型●身長:160cm●B79W56H80●現住所:北海道(札幌市)●通学校:私立祥桜学園高校

温厚な性格で、同性の友だちからも好かれるタイプのほのか。そんな彼女も同年代の男の子と話すのは苦手。あがってしまうのか、口数が少なくなってしまうんだ。

PSではこ〜んなにカワイイプチキャラで登場!

『センチメンタルジャーニー』は日本地図になっているボード上を移動しながら、女の子たちと恋愛したり、ときにはライバルと女の子を取り合ったりできるボードゲーム。しかも、登場する12人の女の子をデザインしているのが、プチキャラで有名な〝ここまひ〟氏。「センチ」ワールドの魅力あふれる女の子たちが、かわいらしく変身しているのにも注目。もちろんゲーム中は、このかわいいプチキャラが大活躍するのだ!

ちっちゃいけど
めっちゃステキ♥

CHARACTER-②
安達　妙子

PROFILE

●あだち たえこ●1月19日生まれ●山羊座●A型●身長:158cm●B84W59H86●現住所:青森県(青森市)●通学校:県立青堀高校

主人公の幼なじみ。家事全般が得意で、とても家庭的な女の子。

CHARACTER-③
永倉えみる

PROFILE

●ながくら えみる●7月20日生まれ●蟹座●B型●身長:154cm●B80W58H83●現住所:宮城県(仙台市)通学校:私立萌黄女子高校

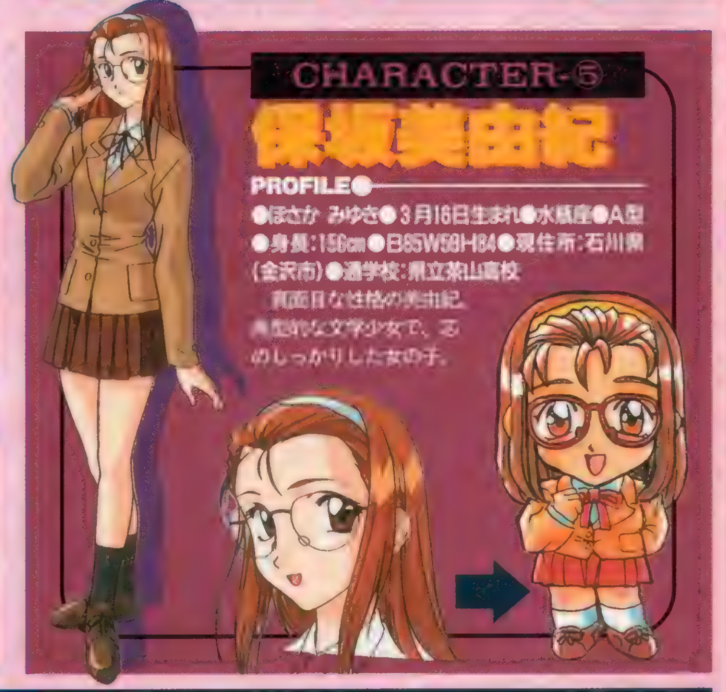
喜怒哀楽を表に出す、感情表現豊かなえみる。趣味はなんとオカルト!

CHARACTER-④
星野明日香

PROFILE

●ほしの あすか●6月21日生まれ●双子座●B型●身長:153cm●B80W60H86●現住所:神奈川県(横浜市)●通学校:私立清華女子高校

話題になっているモノなら何でも興味を示す、筋金入りのミーハー娘。



CHARACTER-⑤
保坂美由紀

PROFILE

●ほさか みゆき●3月16日生まれ●水瓶座●A型●身長:156cm●B85W58H84●現住所:石川県(金沢市)●通学校:県立栄山高校

真面目な性格の美由紀。典型的な文学少女で、芯のしっかりした女の子。

『センチメンタルジャーニー』の世界観とは!?

日本全国に点在する12人のヒロインをゲット!!

主人公は幼い頃から両親の都合で転校を繰り返し、日本全国を転々としてきた高校3年生。その時々に出会った12人の女の子たちが、このゲームのヒロイン。彼女たちは、北は北海道、南は九州まで全国に点在しているのだ。主人公とヒロインたちの間には、過去に忘れることができない〝せつない〟エピソードがそれぞれにあり、伝えきれなかった思いや叶えられなかった約束を持ったまま主人公が転校して別れることになってしまったのだ。この〝せつなさ〟が「センチ」のテーマであり、ヒロインたちの主人公へ寄せる思いが感動を呼ぶぞ。ゲームでも主人公は日本全国を旅し、ヒロインたちとの再会を果たしながら懐かしい思い出に触れ、これから新しい思い出づくりをしていくのだ。キャラクターの魅力はもちろん、このテーマがファンに支持されている。

◀『センチメンタルジャーニー』も、日本全国を舞台にしてゲームが展開していくぞ。

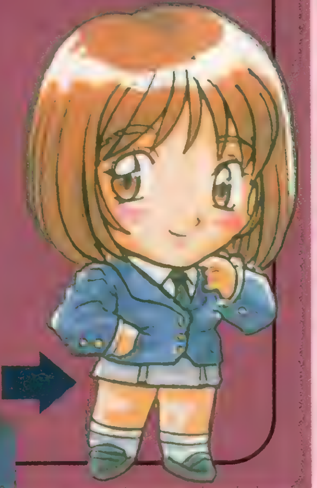
©マーカス／サンライズ・三菱商事©BANPRESTO 1998

CHARACTER-⑥
山本るりか

PROFILE

●やまもと るりか●8月22日生まれ●獅子座●O型●身長:165cm●B82W56H84●現住所:愛知県(名古屋市)●通学校:県立水塚高校

親しみやすく、カラッと明るい性格のるりかは、いわゆる現代っ子。そのため、男女問わずに友だちはたくさんいる。でも、あるきっかけで他人との親密な付き合いを恐れている。

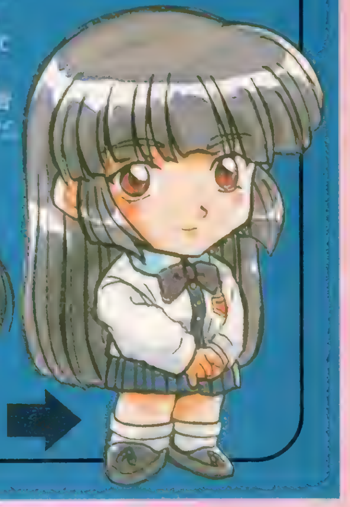


CHARACTER-⑦
綾崎 若菜

PROFILE

●あやさき わかな●8月16日生まれ●乙女座●A型●身長:165cm●B84W57H85●現住所:京都府(京都市)●通学校:私立紫雲女子校

話し方や物腰が柔らかく、典型的な大和撫子タイプの若菜。争いごとを嫌い、騒ぎのある場所へは近づかない。中学、高校と所属している弓道部は、彼女の性にあっているようだ。



内容はとっても楽しいボードゲーム!

この『センチメンタルジャーニー』は、1〜4人まで対戦できるボードゲーム。プレイヤーは4人のタイプが異なる主人公の中から1人を選択(プレイヤーが4人に満たない場合は、残りはCOMになる)し、全国マップにランダムで配置される12人のヒロインにアプローチするため孤軍奮闘することになる。各プレイヤーにはスタート時にカードが配られ、プランカードがあれば女の子を旅行へ誘うことができるのだ。プランカードには4〜6つの都市名が書かれていて、女の子がプレイヤーのプランカードを気に入らないと、旅行の誘いは失敗に終わってしまうぞ。旅行が成功するとミニゲームやデートなどのイベントが発生し、女の子の好感度を上げることができるのだ。また、カードにはいろいろな種類があり、ライバルを邪魔したり、ヒロインを横取りすることも可能。カードの使い方が、重要なポイントになりそう。さらにボードゲームお約束のお邪魔キャラも登場し、多人数でのプレイがエキサイティングしそう。

▲止まったマスやカードによって、いろいろなイベントが用意されているぞ。

▶サイコロを振って、目的のヒロインがいる場所へ移動する。ライバルに注意!!

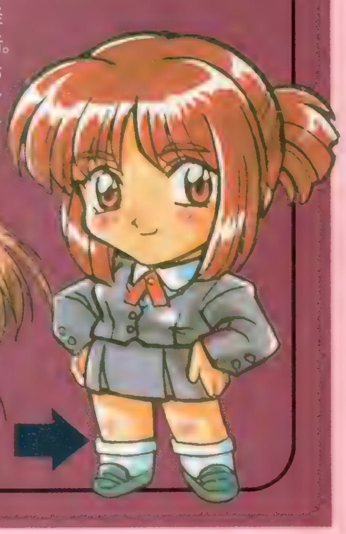
▲プランカードを使って女の子と楽しい旅行へ。これで彼女との恋が一歩前進。

CHARACTER-⑧
森井 夏穂

PROFILE

●もりい かほ●4月19日生まれ●牡羊座●O型●身長:162cm●B83W58H84●現住所:大阪府(ミナミ)●通学校:私立笹峰女学園高等部

夏穂は、運動が得意なスポーツ少女。学校では陸上部に所属していて、5000mでインターハイ出場の経験を持つ実力者。普段は実家のお好み焼き屋でアルバイトをしている。



CHARACTER-⑨
杉原真奈美

PROFILE●

●すぎはら まなみ●3月12日生まれ●魚座●A型●身長:158cm●B78W56H81●現住所:香川県(高松市)●通学校:県立白井坂高校

穏やかな性格で、感受性が豊かな真奈美。病弱で引っ込み思案な女の子。

CHARACTER-⑩
七瀬　優

PROFILE●

●ななせ ゆう●12月18日生まれ●射手座●B型●身長:160cm●B85W56H85●現住所:広島県(広島市)●通学校:県立朱之宮高校

1人でいるのが好きなタイプで、自由な発想の持ち主。[illegible]

CHARACTER-⑪
松岡　千恵

PROFILE●

●まつおか ちえ●11月23日生まれ●蠍座●AB型●身長:[illegible]cm●B83W57H87●現住所:福岡県(福岡市)●通学校:私立[illegible]高校

バンド活動をしている千恵。気が強く、意地っ張りなところがある。

CHARACTER-⑫
遠藤　晶

PROFILE●

●えんどう あきら●10月31日生まれ●天秤座●AB型●身長:168cm●B83W58H83●現住所:長崎県(長崎市)●通学校:県立誠林女子高校

幼い頃からバイオリンを習っている晶。性格はいわゆる女王様タイプ。

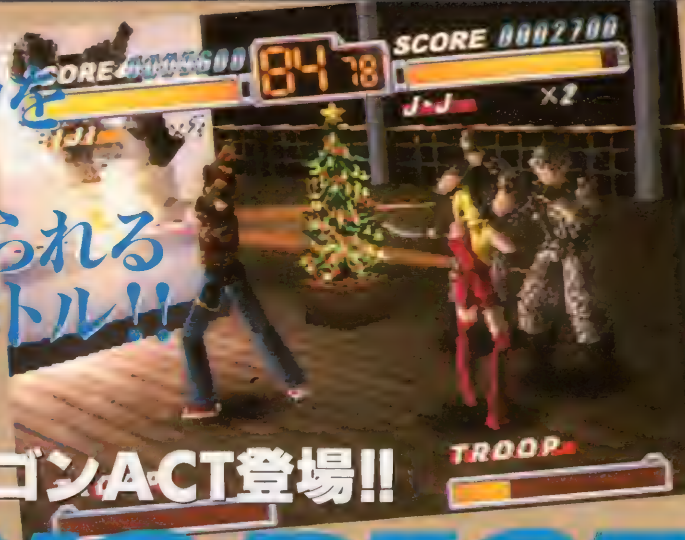
TVアニメ「センチメンタルジャーニー」絶賛放送中!!

ＴＶアニメ「センチメンタルジャーニー」のストーリーは、アニメ版の完全オリジナルで、ゲームとは異なるもう１つの「センチ」ワールドが展開しているのだ。時期的には、男の子(ゲームでいう主人公)と女の子たちが再会する前にあたり、当時知り合った主人公との思い出を胸に秘めながらどのような生活を送っているのかを描いている。１話完結の12本のオムニバス形式で進み、各ヒロインごとに１話ずつエピソードが用意されている。第１話は長崎の遠藤晶のエピソードから始まり、話数が進むごとに日本を北上していき、最終回は北海道の沢渡ほのかのエピソードになるぞ。放送日は、毎週水曜日の25：45～26：15までの30分間。テレビ東京でオンエアーしているから、見られる人は絶対チェックしておこう！　また、ＣＳデジタル放送ディレクＴＶでも１カ月遅れで放送されるぞ。

◀これはＴＶアニメのオープニング。雰囲気がちゃんと再現されているから、これならファンも納得なんじゃないかな。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
4

豪華客船を舞台に繰り広げられる壮絶なバトル!!



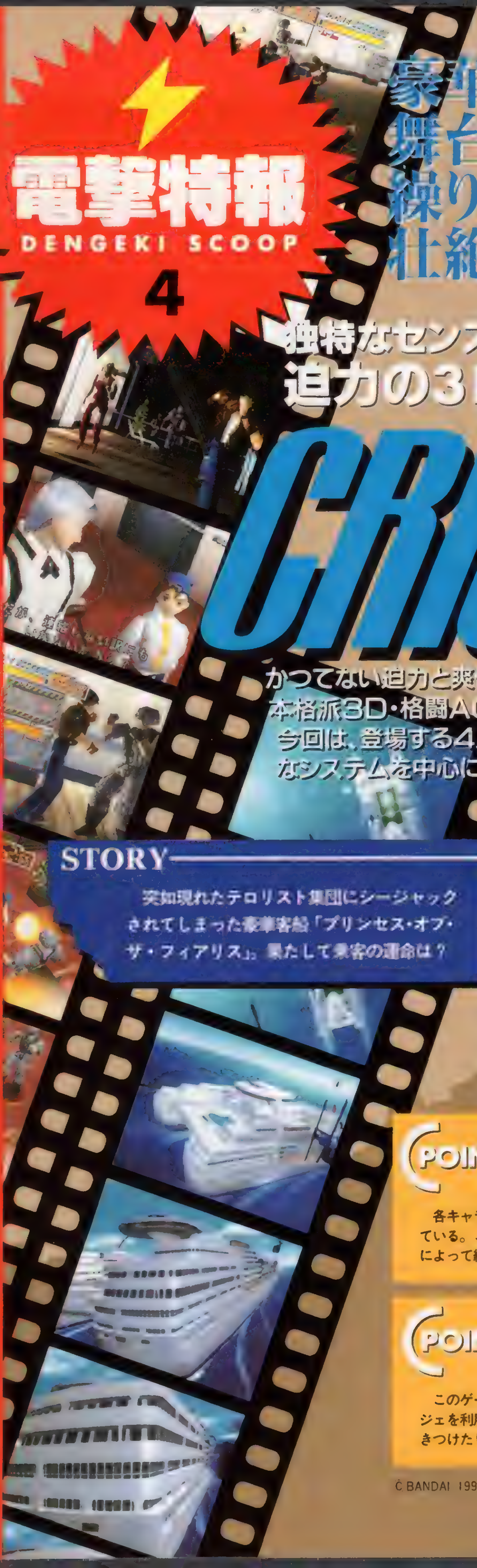
独特なセンスが光る 迫力の3DポリゴンACT登場!!

CRISIS BEAT
クライシスビート

かつてない迫力と爽快感がたっぷり味わえる本格派3D・格闘ACT『クライシスビート』。今回は、登場する4人のキャラクターや斬新なシステムを中心に徹底的に大紹介するぞ!

クライシスビート

6月(予)	▶¥5,800 ▶バンダイ
3D・格闘ACT	▶MC(ブロック数未定)



STORY

突如現れたテロリスト集団にシージャックされてしまった豪華客船「プリンセス・オブ・ザ・フィアリス」。果たして乗客の運命は?

『クライシスビート』ならではの斬新なシステムを大紹介!!

POINT 1 迫力あるカメラワークに注目!

ゲーム中には、さまざまな角度からアクションを魅せるカメラアングルが複数用意されているぞ。視点は、状況に応じて次々と移り変わり、臨場感をより盛り上げてくれるのだ。

▶巧みなカメラワークで物語を演出!

▲フィニッシュブロウを決めた瞬間。こんな大迫力のアングルも用意されている。

POINT 2 多彩なコンボ技で敵をノックアウト!

各キャラには、独自のコンビネーション技がいくつか設けられている。これは、パンチとキックボタンを特定の順番で押すことによって繰り出すことが可能。どの技も強力で攻撃の要となるぞ。

▼対戦ACTに、似た感覚で遊べるのも魅力。

▲操作も簡単で、初心者にも手軽に使えるぞ。

POINT 3 周りのオブジェを利用して攻撃!

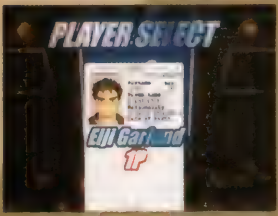
このゲームでは、ステージ中にある椅子やテーブルなどのオブジェを利用し、敵に攻撃ができるぞ。例えば、テーブルに敵を叩きつけたり、椅子を蹴り上げて敵にぶつけたりすることも可能だ!

▼オブジェをうまく使えば戦いを楽に展開できる。

▲1つのオブジェでも実に多彩な使い方が可能だ。

© BANDAI 1998

悪に立ち向かう4人のファイターを紹介!



◀どのキャラを選ぶかによって、ストーリー展開も違ってくるのだ。

ここでは、テロリスト集団から乗客を守るために立ち上がった4人のキャラクターを大紹介。キャラクターごとの設定や戦闘スタイルなどを詳しく説明していくので、しっかりチェックしよう。また、各キャラを担当する豪華声優陣にも注目してほしい!!

N.Y市警の敏腕刑事
エイジ・ガーランド
(CV:檜山修之)

ニューヨーク市警に所属する現役バリバリの若手刑事で、すぐに熱くなる単純な性格の熱血青年。また、軽快なフットワークで相手を惑わせ、一瞬のスキをついて攻撃するスタイルを好むシュートボクサーでもある。攻守ともにバランスの取れたキャラだ。

▲今回の事件に遭遇したのはただの偶然? それとも事件を予期して船に乗り込んでいたのだろうか。
◀エイジのデトネイトブローが炸裂! 渾身の力を込めた強烈なパンチが敵を打ちのめす。

得意の棒術で戦う中国拳法の達人
フェイスウ
(CV:半場友恵)

彼女は見た目こそ幼いが、実はケンブリッジ大学の学生。しかも、中国拳法の達人なのだ。偶然、事件に巻き込まれてしまった彼女は、得意の棒術を〝モップ〟で披露する羽目になる。

◀小柄な体格を生かしたすばやい動きで、敵を翻弄しよう。彼女はかなりすばしっこいぞ

◀ゴルフのような感じでテーブルをショット! こんな使い方もありなのか?

元プロレスラーの美人スーパーモデル
J.J
(CV:弥永和子)

その美貌ゆえにプロレスラーからモデルへと転身。かよわい印象を受けるが、外見からは想像もつかないパワフルなレスリングを得意とする。フランケンシュタイナーやジャイアントスイングなどの豪快な技で敵と戦う。

▲レスラーならではのダイナミックな技を駆使して敵を次々となぎ倒す。
◀どんな巨体の持ち主も彼女の前では赤子同然。軽々と持ち上げてしまうぞ。

冷静に任務を遂行するエージェントスパイ
ケネス・キーロワ
(CV:速水 奨)

ロシアのエージェントスパイ。ある任務を達成した彼は、本部に帰る途中で今回の事件に巻き込まれてしまう。ポケットに手を入れたまま、キックのみで戦う独特のスタイルが特徴的なキャラ。

◀投げ技さえも手を使わずに足だけで敵を投げる どうやら、このスタイルは彼のポリシーらしい。
▼すらっと伸びた足から繰り出される技はいずれも強力。リーチもかなり長い

電撃特報
DENGEKI SCOOP
5

お嬢様特急 エクスプレス

TGSでも多くのファンから注目を集めていた、新感覚のトラベル恋愛AVG『お嬢様特急』。今回は、TGS体験版の内容に加え、初公開のイベント画面を紹介するぞ。

今回はつばさ&星奈をクローズアップ!!

七尾 つばさ

山口 星奈

お嬢様特急	
7/9 AVG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶メディアワークス
	▶MC(1ブロック)/DUAL SHOCK対応

TGSに出展された体験版をナマレポート!!

TGSの体験版では、特急ヴェガが出発する稚内から、途中旭川の駅を通り、第一の目的地になる札幌駅までが収録されていた。ここでは実際にプレイしたときの内容をリプレイしちゃうぞ!!

稚内から特急ヴェガが出発！

列車が動き始めて、まず主人公ができることは、自分の個室で過ごすか、車内を見回るかの選択。興味があるので車内を動き回ってみると、ヴェガの美人車掌さんが登場。その後、車内で見知らぬ女の子とも遭遇！　これが出会いイベントだ。

▶イベントシーンもしっかり収録されていた。

出会いは主人公の行動によって、女の子ごとに数パターン用意されているぞ。ちなみに最初に登場したのは山口星奈ちゃん。このほかにも稚内で乗車する桜井真美ちゃんがいるんだけど、最初のプレイでは会えなかった。どうやら移動する場所とタイミングがポイントみたい。2回目のプレイでは知り合うことができ、旭川駅で、彼女の写真を撮るイベントを見ることができたぞ。

◀▼車内と観光地で会話できる。

その後、車内を何度か移動していると第1の目的地、札幌駅に到着。大きな駅では、24時間停車するので、女の子をデートに誘おうと思ったけど、個室には誰もいなかった…。残念。そこで観光名所を見学していたら、七尾つばさちゃんが登場♥ 彼女とたくさん話し、車内に戻ったところで体験版は終了。ほんの10分程度のプレイだったけど、内容はとっても充実していたぞ。

▲この画面で、出会った女の子と好感度がチェックできるようになっている。

 ©Seven Bright あかほりさとる事務所 メディアワークス

開発順調！とっても気になる注目のイベント画面を初公開

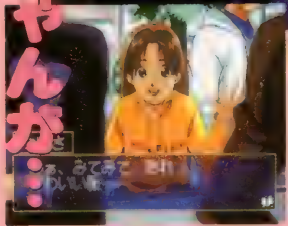
さ〜て、お待ちかねのイベント画面を初公開！　やっぱり恋愛ゲームでイチバン気になるのは、イベントだからねっ。今回は、序盤に登場する山口星奈と七尾つばさをド〜ンと見せちゃうぞ。こんなにキレイなビジュアルが、ゲーム中では大量に（イベントでは約900枚も！）用意されているのだ。

SEINA 山口星奈

ほら、私にまかせなよっ

TSUBASA 七尾つばさ

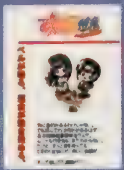
大好きだよ、お兄ちゃんが…



お嬢様の旅日記 vol.2

今回の「旅日記」では、ついにオープンしたHP情報と、グッズ情報を掲載！　P.147のプレゼントページもチェック！

情報満載のHPがついに正式オープン



メディアワークスのホームページ[http://www.mediaworks.co.jp/]の、"Gamer'sSQUARE"という場所に、「お嬢」のファンページが開設されたぞ。雑誌・ラジオ等の情報告知や、ファンの掲示板などがあるので、気になるキミはチェックしてね!!

小説も6月から刊行開始だ!

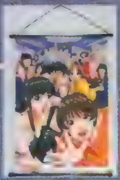
13人の女の子には13以上のストーリーがある！　ということで「お嬢」の小説が発売されるぞ。作家はゲーム版でもおなじみの花田十輝先生で、電撃G's文庫からの刊行。発売日は第1巻が6月10日、第2巻が9月10日を予定している（価格未定）。どんな物語になるのか、楽しみだね！

グッズも好評発売中!&またまたプレゼントのお知らせ!!

テレカ

[illegible]

タペストリー



[illegible]

電撃屋(詳しくはP.2[illegible]のNEWSを見てね)では「お嬢」のグッズを好評発売中。現在発売している商品は左の2種類だ。どちらも人気で品薄状態。しかも電撃屋は今月の14日までなので、欲しい人はお早めにね。また、プレゼントも用意したので、こちらにも是非応募してください。

テレカをプレゼント

今回紹介したテレカと、非売品ポスターをプレゼントするぞ。P.147のプレゼントページへ急げ！

つばさだよ♥

やっほー。つばさだよっ！　本誌70号で募集した「サイン色紙プレゼント」の当選者を発表し……ようと思ったんだけど、たくさんの応募が来てしまって、なんか「編集部」は大変みたい。で、発表は本誌74号（4月24日発売）にして欲しいんだって。ごめんね。厳選な抽選を行っている真っ最中なので、楽しみに待っていてくださ〜い。それでは次号でお会いしましょうね♥

電撃特報
DENGEKI SCOOP
6

独占公開!

未来の宇宙を舞台にしたSF恋愛SLG『恋愛候補生』。電撃独占情報第2弾となる今回は、ついに明らかになったゲームシステムの詳細を初公開するぞ!!

STARLIGHT SCRAMBLE 恋愛候補生

ゲームシステムの詳細を徹底追及だ!

スターライトスクランブル
恋愛候補生
夏予定 恋愛SLG ▶KSS ▶価格未定 ▶MC(1ブロック)

このゲームでは、プレイヤーは士官学校に通うパイロット候補生となり、卒業までの1カ月間に女の子との恋愛成就を目指すことになる。その恋愛成就までの大まかな流れは右の通りだ。基本的に学校での会話、巨大コンピュータ・マキシスへのアクセス、そして休日のデートという3つの行動を繰り返していくことになる。中でもとくに重要なのが女の子との会話。あらかじめマキシスからトピック(話題)カードを入手しておき、これをうまく駆使して会話していかなくてはならないのだ。会話がうまく運べば、休日のデートに誘うことができるぞ!!

恋愛成就までの流れ

マキシスでトピックカードを入手(カードの整理)
↓
平日に学校で女の子と会話(繰り返し)
↓
休日のデートへ

メイン画面

◀メインコマンドは、この学生寮の自室で行うことになるのだ。

1週間の流れ	月	火	水	木	金	土	日
	学校 講習	学校	マキシス	学校	学校	学校	マキシス デート

学校

平日は学校を巡って女の子と会話!!

学校では、1日につき朝、昼、夜それぞれ2回ずつ、計6回の移動が可能。学校内を巡って、女の子との会話を行っていくことになるのだ。また、学校では会話だけでなく様々なイベントも発生。各女の子に関連したイベントをクリアしていくことも、恋愛を成就する上で重要になってくるぞ。ちなみに、自室で「SLEEP」を実行すると、行動回数に関係なく日程を進めることもできるのだ。

▶平日の移動は、学校内の行きたい場所を指定するだけ。

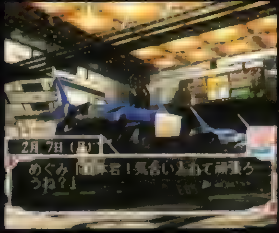
◀学校内では女の子と出会うことがある。早速会話を始めよう。

◀トピックカードでうまく会話を進めて、デートに誘おう。

月曜日は模擬戦闘も可能!!

月曜日の朝と昼は、オペレーションルームで模擬戦闘を行うことが可能。パートナーとなる女の子を1人選び、一緒に戦闘のシミュレーションを行うのだ。模擬戦といっても、実際はフォーメーションと行動パターンを選択するだけ。あとはすべて自動で進んでくれるので、面倒な操作は一切必要ないのだ。ここで好成績を出せば、パートナーの女の子との恋愛度を高めることができるぞ。

◀パートナーとなる女の子は自由に選択できる。



◀戦闘はオートで進む。基本的に見てるだけ。

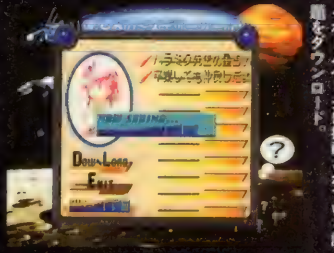
©1998 KSS

マキシス

ホームページにアクセスして、トピックカードをゲット!! MAXIS

学校が休みとなる水曜と日曜には、巨大コンピュータ・マキシスへ、アクセスすることができる。ここにはそれぞれの女の子が運営しているホームページがあり、そこに掲載されている話題（トピック）をダウンロードすることで、トピックカードを入手できるのだ。また、ホームページ以外にも、ＶＰ（ヴァーチャル・パーク）と呼ばれる仮想空間へのアクセスも可能になっている。ＶＰでは、様々なイベントが発生するぞ。

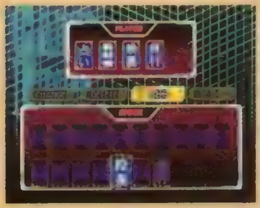
◀最初から5人全員のホームページにアクセス可能だ。



◀ホームページに掲載されている話題をダウンロード。

一度に使えるカードは5つまで!!

ダウンロードしたトピックカードはそのままでは使えない。あらかじめ「EDIT」コマンドで、使用したい５つを選んでおく必要があるのだ。一度の会話で使用できるのは５つまでというワケ。会話したい女の子に合わせた話題をセレクトしていこう。ただし、同じトピックは一度の会話で１回しか使えないぞ。



5人の女の子の、ホームページを紹介!!

マキシスからアクセスできる女の子のホームページを紹介。ダウンロードできるトピックは週ごとに更新されるので、ちょくちょくのぞいておこう。なお、一度にダウンロードできる話題は７つまでなので、よく選んでダウンロードする必要がある。ちなみにホームページでは、それぞれの女の子のプロフィールを参照することもできるぞ。

めぐみのミステリーワールド

パイロット志願のめぐみはＳＦチックなホームページ。しかし、「占い」や「卒業」といった女の子らしい話題が多い。

レイカの森の演奏会

レイカのホームページは、自然に囲まれた落ち着いた雰囲気。「ファッション」や「校長」など、身近な話題が多いのだ。

MEI'S BEAT ZONE

ライブハウスっぽい雰囲気の、めいのホームページ。最初は「旅行」や「映画」といった趣味に関する話題を入手できる。

夏美の機械工房

メカニック志願の夏美らしいホームページ。最初は「戦闘機」や「スポーツ」など、夏美好みの話題を入手できるぞ。

梨奈のエスパープラントショー

どこか不思議な印象の、梨奈のホームページ。最初のうちは「恋愛」や「休日」といった話題が載っているのだ。

デート

女の子と2人きりで楽しむ、甘～いひととき!

◀デートイベントで起こる会話の選択は、慎重に選ぼう

平日の会話画面で、うまくデートに誘うことができると、次の日曜日にはデートイベントが発生。デートイベントでは、高解像度で表示された鮮明なビジュアル画面を楽しむことができるぞ。また、デート中に会話の選択肢が発生する場合がある。ここでうまく受け答えをすれば、女の子との恋愛度もグンとアップするぞ。ただし、誤った選択をすると逆に恋愛度が下がってしまう場合もあるので注意しよう。ちなみにデートをする場所は、会話でデートの約束を交わした時点で自由に選ぶことができるぞ。当然、場所によってデート内容は異なるので、様々な場所でのデートを楽しもう!!

野球ゲームの雄『ワースタ』まもなく

もちろん'98最新データを搭載!

新球場も追加!

ワールドスタジアム2

4/29 SPG	▶¥5,800　▶ナムコ
	▶MC(7ブロック)

ワールドスタジアム2®

今年のペナントレース開幕にあわせ、最新データを搭載して登場する『ワースタ2』。原点に戻った『ファミスタ』系操作に加え、ウワサのモードも楽しめるナムコ会心の野球ゲームなのだ。

 ©NAMCO LTD.

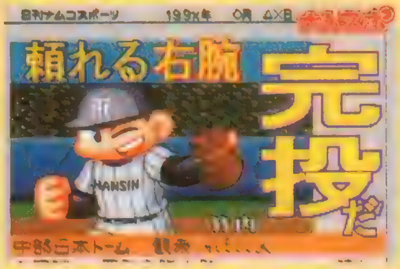
シリーズ最新作!!開幕!!

原点に戻った操作でプレイも快適!

前作の『EX』では、左右方向の打ち分けや球種の選択など、ボタン操作による入力システムがもうひとつなじめなかったが、この『2』では操作を全面的に『ファミスタ』系に戻している。それによって、原点に還った快適なプレイが楽しめるようになっているぞ。もちろん、バッターボックス内の移動も自由。前作のような不自由さはないので、『ファミスタ』ファンはもちろん、野球ゲームファンにオススメなのだ。

「ナムスポ」コレクション

試合結果やナムコネタが楽しめる「ナムコスポーツ」は、最大12までセーブできる。バリエーションも多く、コレクションしたくなるぞ。

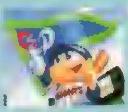


基本はコレ! 手軽に遊べる4つのモード

オープン戦

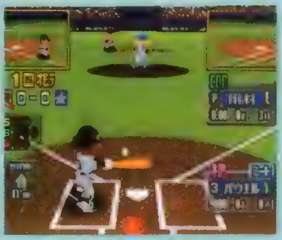
セ・パ両リーグの12球団に加え、ナムコスターズ、さらに国盗リーグをクリアすると、戦国ブシドーズが使用できるようになるのだ。

◀気軽に遊ぶならコレ。ちなみにウォッチモードはありません。



ペナントレース

セ・パ両リーグの12球団のみで戦っていくペナントモード。分身くんは使えないので、"純血"のチームで戦い抜くことになるのだ。



◀総試合数は10、30、60、135試合の中から選ぶことができる。

リーグ戦

前作にはなかったモードで、使えるチームはオープン戦と同じ。でも、分身くんのいるチームと戦国ブシドーズはCOMにまかせられない。

◀同じチームを複数選ぶこともできる。すべて同一チームでもOK。

練習をする

打撃・投球・守備の練習ができる。打撃練習では、もちろん球速や球種も設定可能。175km/hの速球にも挑戦することができるのだ。

◀ダッシュ捕球と速い送球の練習をすると、分身くん作成時に有効。

話題のモード
「戦国!国盗リーグ」&「作曲くん」は次ページで!

楽しさ満載の3つのモードを紹介!!

もはや"野球だけができる"野球ゲームは古いのか!? この『2』では、戦国SLGのようなモードや、作曲できるモードもあり、バラエティ豊かな内容になっている。前作に続き、分身くんも作れるぞ。

全国制覇を目指し、最強チームを作りあげろ!!

戦国!国盗リーグ

各球団の領地に攻め込み、野球の試合に勝って自チームの領地を拡大し、全国統一を目指していくモード。敵のチームを滅亡させれば、選手を1人獲得できるし、オリジナル選手（ネーミングは武将や大名）を入団させることもでき、選手集めの楽しみもあるぞ。このモードをクリアすると、自分のチームを「戦国ブシドーズ」として、オープン戦やリーグ戦に参加させることができる。

領地を拡大しながら、有能な選手を獲得しよう!!

攻め込む

▶自分の領地と隣あった他球団の領地に攻め込んで…

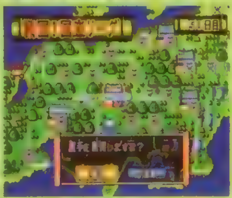
勝　利

▶試合に勝てば、その領地か、自分のものになるのだ

滅亡させる

▶所有する領地がなくなれば、その球団は滅亡する

選手獲得



▶滅亡させた球団から、1人の選手を獲得できる

ゲームの流れは左に示したとおりで、野球の試合に勝つことが領地拡大ということになる。そして滅亡させれば、その球団から1人の選手を入団させられるけど、入れ替わりに自分のチームの選手を誰か放出しなければならない。でも、どんな球団でもいらない選手は誰かいるものなので、冷酷にクビにしてしまおう。選手補強がこのモードの最大の楽しみなんだからね。また、他球団同士で戦い、どちらかが滅亡してしまうと、そのチームの選手は永遠に獲得できなくなってしまう。領地の拡大は迅速に行わないと、全球団から獲得することは難しいぞ。

▲ヤクルトの場合、最強左腕・石井、捕手の古田、打力抜群のホージーなど、誰を獲得するか迷うよね

◀コマンドは、たったの3つ。SLGのようだけど難しく考えなくてもいいのだ

ナムコスターズと対決!!

◀特定のルートを通過するには、ナムコスターズに勝たなければならないのだ。

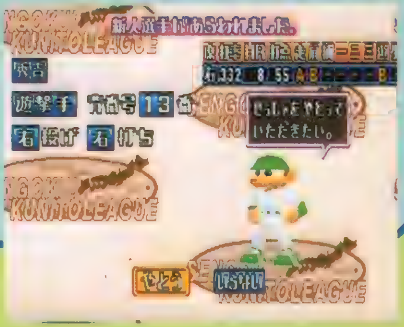
アイテムGET!!

▶ある場所を占領すると、選手の能力をアップさせるアイテムが手に入るぞ。

人材発掘でオリジナル選手を探し出そう!!

人材発掘コマンドを選ぶと、在野からオリジナル選手を探し出すことができる。たまに面会を申し出てくる選手もいるので、能力値を見て獲得するかどうか決めていこう。使える選手が多いぞ。

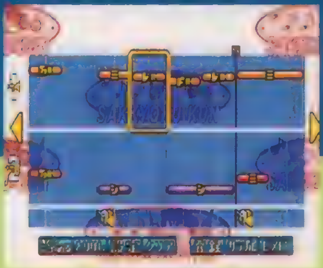
◀オリジナル選手は25人。全選手を探し出せるかな。



▶戦国武将や大名の名前がついたオリジナル選手。その武将の特徴をつかんだ能力値になっているぞ。信長なんて超スゴイかも。

オリジナルの応援歌を作って、試合を盛り上げよう!!

作曲くん



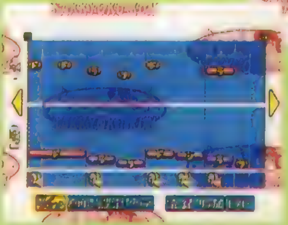
◀サンプル曲を参考にすると、曲を作るコツがわかってくるぞ。

野球ゲームとしてあまり関係がないような応援歌作曲ツール。でもこれが意外にハマってしまうのがスゴイ。作った応援歌を試合中に流してプレイすると、マジで盛り上がるのだ。1人1人の選手ごとに違う応援歌を流すこともできるぞ。

応援歌を作曲しよう!!

応援歌を構成する音色は、もちろんラッパとタイコ。そして「かっとばせコール」は、応援歌の必需品でしょう。この「かっとばせコール」が入るタイミングはとくに重要なので、サンプル曲を参考にしながら作っていくといいぞ。一から作るのが面倒な人は、サンプル曲を加工して作るのもいい。作った応援歌（サンプル曲も）を流す場面は、チームごとや選手ごとなど4種類。チームの選手1人ごとに、違う応援歌を設定してプレイするとメチャ燃えるのでオススメなのだ。応援歌は10曲まで作成可能なので、スタメンの野手8人と、投手、そして控えの選手用という感じで応援歌を作ってみるのもいいかも。野球を忘れてハマっちゃう恐れがあるぞ。

▲応援歌を流す場面は、この4種類の中から設定できる。得点圏に走者がいるときにも設定できればねぇ。



◀「ラリーX」を作ってみた。最初はこれぐらいの簡単な曲から作ってみると、コツがつかめるぞ。

サンプル曲も用意されているぞ

サンプル曲として、ナムコ作品や『ファミスタ』シリーズのBGMが20曲収録されているぞ。どれもなかなかのアレンジで、原曲を知っているとニヤリとしてしまう曲の選択など、聞いているだけでも楽しいのだ。応援歌になる雰囲気じゃない「源平」でさえ、それっぽく聞こえてしまうのが不思議。やはり「かっとばせコール」が入ると一味違うね。

◀オススメは「スカイキッド」。まんま応援歌なノリがいいぞ。

特訓をこなして、オリジナルの選手を作ろう!!

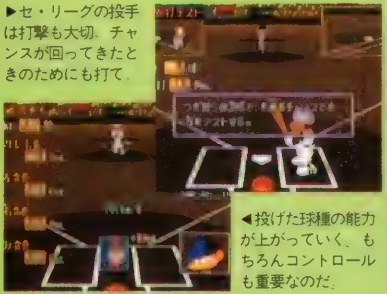
分身くん

◀テストの難易度に応じて得られる能力が違うぞ。もちろん「スハルタ」!!

前作にもあった「分身くん」モード。打撃や守備などのテストをこなし、その成績に応じた能力を持つオリジナル選手を作ることができる。特訓の内容は前作と同じだけど、難易度が下がっているので、比較的簡単に強力な選手が作成可能なのだ。

投　手

テストの内容は、投球・打撃・走塁・守備の4種類。投球テスト以外は野手と共通になっているぞ。投手として最も重要な投球テストは、球種の選択とコントロールが命。最高のSランクを目指し、本格派のエースを作ろう。



▶セ・リーグの投手は打撃も大切。チャンスが回ってきたときのためにも打て。

◀投げた球種の能力が上がっていく。もちろんコントロールも重要なのだ。

野　手

投手の投球テストの代わりに行われるのが、長打テスト。飛距離のベスト3で長打力が決まるぞ。そして野手に大切な守備力は、捕球のうまさと送球の速さが試される。最強の万能選手を作るには、1つのミスも許されないのだ。

▶守備テストでは、ダッシュ捕球を使うと、ポイントが高い素速い送球も必須。

◀長打テストは、本塁打の本数と飛距離で決まる。最低でも120mを目指そう。

テストが終わると……

選手の能力が決定!!

テスト後には成績が発表され、分身くんの能力値が表示される。この選手は1人しか登録できないので、高い能力の選手ができるまでがんばろう。

▲目指すのは、オール5つ星でもそんな選手は、なかなか作れない。運もあるしね。

◀野手なら、3割30本は欲しいところ。このぐらいの選手なら3冠王も狙えるぞ。

GUILTY GEAR

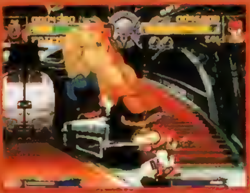
ギルティギア

一瞬で勝負を決める驚異の大技・一撃必殺技システムを搭載し、かつてない緊張感あふれる戦いを実現することに成功した2D対戦ACT『ギルティギア』。発売も間近に迫った今回は、このゲームに登場する魅力あふれる全10人のキャラを、その技特性などの観点から徹底解析。しっかりチェックしよう。

GUILTY GEAR ギルティギア		
4.23 対戦ACT	▶¥5,800	▶アークシステムワークス
	▶MC(1ブロック)	▶2P対戦可

命を懸けて戦う魅力的な10人のキャラを紹介!

「ギルティ」に登場するキャラは10人。それぞれが、剣などのオーソドックスなものから、自分の髪や影など、独自の武器を持っている。これらの武器を駆使し、試合中の殺人すら認められた格闘大会へと挑むのだ。ここでは、そんな個性あふれる10人のキャラを紹介!



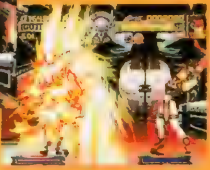
▲[illegible]ながら、[illegible]キャラも。こんなバランスの悪さ(?)も魅力。

ソル=バッドガイ

バランスを重視した必殺技と一撃の破壊力が魅力!

ゲームの主人公であるソルの必殺技は、飛び道具、対空、突進、奇襲と実にバリエーション豊か。また、覚醒(超)必殺技として、自分の能力を飛躍的に高めるドラゴンインストールという特殊な技も持っている。

▲ヴォルカニックバイパーは空中でも出せる。



▼もう1つの覚醒必殺技タイランレイヴ。

▼剣攻撃のリーチの長さも魅力だ!

▲チャージアップしたスタンエッジが強力。

技の性能的にはソルに似ているが、カイはどちらかというとスピードを重視したものとなっている。ただ、チャージアップ(溜め)したスタンエッジは覚醒必殺技にも劣らない攻撃力を誇っている。

カイ=キスク

長いリーチとチャージアップの破壊力で相手を押え込め!

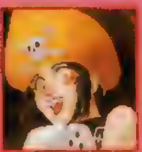
▲空中で3回まで方向転換が可能だ。

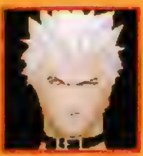
▼イルカさん!は特異な軌道を描く飛び道具。

小柄なため攻撃のリーチ自体は短めだが、巨大なイカリを振り回しての攻撃は実に強力。必殺技にはレスティブローリングなどトリッキーなものもある。これで相手の不意をついて、キツイ一発をお見舞いしよう。

メイ

小さい体に見合わぬパワー!一撃の破壊力にかけろ!





チップ=ザナフ

変幻自在の忍者殺法で撹乱し相手のスキをつけ!

忍者としての教育を受けたチップの最大の武器はそのスピード。さらに、突如ワープしたり姿を消したりと、変幻自在な攻撃を得意としている。相手の意表をつき、ほかを圧倒する手数で押え込んでしまおう。

▲高速の突進系必殺技、αブレード。

▼数式迷彩で一定時間姿を消すことも可能。

©ARC SYSTEM WORKS.,LTD.

「ギルティ」最大の魅力

一撃必殺技システム!!

「ギルティ」最大の魅力といえば、相手を葬り去ることができる（たとえ1本も取られていても、決まった時点で勝ちが決まってしまう）！　一撃必殺技の存在だ。これは、試合中一殺界を発生させ（相手に殺界発生技をヒットさせるか、相手の攻撃をギリギリでガードすると殺界が発生する）、画面がフラッシュしている間に一定のコマンドを入力すれば出すことが可能。このとき、防御側も一定のコマンドを入力すれば、一撃必殺技を回避することもできるのだ。

▲殺界発生！　この時に、[illegible]コマンドを入力[illegible]
▶[illegible]

▼完全無敵の先の先。相手のスキを待とう。

▲バカモン！は、一応飛び道具なのだ。

クリフは、地上でのダッシュができない。ただ、自分の身長をもはるかに上回る巨大な斬竜刀による攻撃は、恐ろしいほどのリーチの長さを誇る。もちろん、その威容の通り、一発の攻撃力も高いのだ。

クリフ=アンダーソン

巨大な武器によるリーチの長さで機動力のなさをカバー!

ポチョムキン

巨大な上半身を利用して繰り出す投げ技は、強力無比!

ポチョムキンは前方ダッシュすることができない。だが、その投げ技の威力には目を見はるものがある。また、必殺技を駆使すれば、意外な機動性の高さも見せてくれる。どんな間合いでも戦えるパワー型キャラだ。

▼リーチの長いギガンティックピストン。

▲強力な必殺投げ、ポチョムキンバスター。

アクセル=ロウ

鎖鎌を利用した、リーチの長い攻撃が魅力!

アクセルの武器は鎖鎌。ほかのキャラを圧倒するリーチの長さを誇っている。反面、一発ごとのスキが大きめなので、追いつめられると少々つらい。いかに間合いを保ったまま戦えるかがポイントだ。

▼鎖閃撃。特にリーチの長い必殺技だ。

▲当て身技、天放石で守りに入ってもＯＫ。

▼飛び道具を跳ね返すドランカーシェイド。

▲影と同化して移動するブレイクザロウ。

ザトーの武器は影。少々扱いづらいが、リーチ、威力ともに優れた必殺技を多数持っているのが特徴だ。また、相手の飛び道具を跳ね返したり、影と同化して無敵状態のまま移動したりといった特殊な行動も可能。

ザトー=ONE

影を利用したトリッキーな攻撃で次の手を読ませるな!

▼レレレの突き。この後、追加入力で……。

▲前方に圧倒的な攻撃範囲を誇るメッタ斬り。

長身のボルドと同じくらいの長さのメスが武器。そのリーチの長さはほかのキャラにとっては脅威。また、技のアクションがいちいち相手をバカにしたようなものばかりなので、使っていて面白いキャラだぞ。

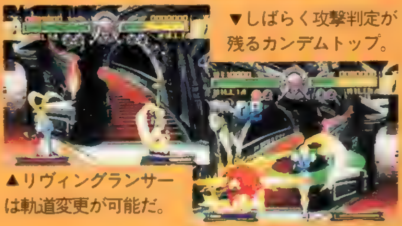
Dr.ボルドヘッド

リーチの長い武器と相手をバカにしたアクションで挑め

ミリア=レイジ

動きの早さと手数の多さで相手の動きを封じ込めろ

髪を使った攻撃を得意とするミリア。彼女の魅力は、ズバ抜けた攻撃の早さ。ガトリングコンビネーションでガンガン押していくことが可能だ。必殺技も、非常にバランスの取れた性能を誇っている。



▼しばらく攻撃判定が残るカンデムトップ。

▲リヴィングランサーは軌道変更が可能だ。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

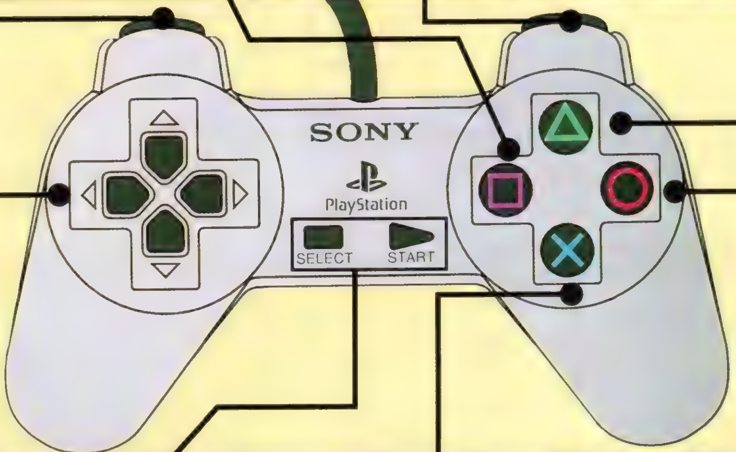
METAL GEAR SOLID

メタルギア ソリッド

ゲームショウver.サンプルロム

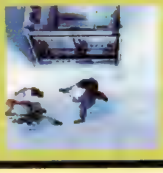
HOW to PLAY?

今まで神秘のベールに包まれていた『メタルギア ソリッド』の操作法。今回はゲームショウver.サンプルロムによって、新たに判明した操作法をここに紹介する。ゲームの開発が続いているために、改良が加えられることもあるだろうが、基本的な操作法に変更はないハズ。じっくりチェックしよう。



□ 武器ボタン

武器を装備しているときはその武器を、装備していない場合は〝投げ〟や〝首絞め〟を行う。攻撃の要となるボタンだが、なるべくなら使わない方がいい。音が大きいし…。

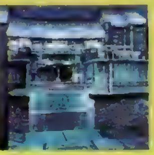


R1 武器クイックチェンジ
R2 武器選択

使用する武器を選ぶときに使うボタンがR1とR2。敵を残さず倒すのが目的ではないので、武器の使い分けをうまくやるのがクリアのコツ。

△ 主観ボタン

ソリッドの目から見た視界に切り替えるのがこの△ボタン。敵に見つかるのかどうか？などの視界に関することは、このボタンで細かくチェックするクセをつけよう。



L1 アイテムクイックチェンジ
L2 アイテム選択

下に紹介したようなアイテムを使うときにL1、L2を使用する。うまく敵の警戒網を突破するためには、効果的に使いたい。

✚キー キャラの移動

基本的にソリッドを移動させるために使うのが✚キー。✚キーの右を押せば、ソリッドはゲーム画面中を右に、✚左だとソリッドは画面中を左に動く。3D表示のための独特の遠近感を把握して、自由に動けるようになろう。

START ポーズ
SELECT 無線機切り替え

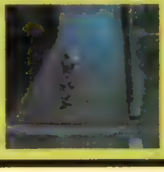
STARTボタンはただのポーズだが、SELECTボタンの無線機の切り替えは重要。ゲームのセーブ、プレイの手引きなどは無線機を通して行う。

✕ アクションボタン

スイッチを押す、パンチするなど、ゲーム中にアクションをおこすときに押すボタンが✕ボタン。なにか怪しいモノの前に来たら、とにかくこのボタンを押そう。

○ ホフクボタン

障害物を避けて進むための、しゃがむ行為を行うボタンがコレ。しゃがむと動きは遅くなるが、その代わりに敵に発見される確率が減るのだ。しゃがみ中に押すと立つ。

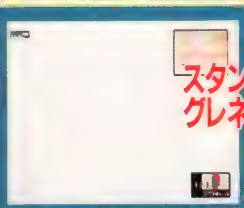


先行 登場アイテムをチェック!

『メタルギア ソリッド』には数多くのアイテムが登場する。いずれも任務には欠かすことができないが、そのアイテムの使いどころは、自分で見つけ出す必要がある。アイテムの使い方の上手下手が、ソリッドの運命を左右するのだ。

武　器

ソリッドが最初に手に入れることになる基本武器。威力はまあまあだが、弾数が12発と、あまり多くないのが珠にキズ。弾補給用のマガジンを発見しよう。



対人に有効な、閃光手榴弾。これに限らず、グレネードは安全ピンを抜いて5秒後に爆発する。そのタイムラグをうまく利用すべし。

爆発すると、細かい金属片が飛び散り、一定時間の間、敵の電子装置、監視カメラを無効化することができる。もちろんレーダーも使用不可になる。

©1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ※画面は開発中のものです。

誌上プレイ徹底紹介レポート!!

秋に控えるコナミの超大作ACT！　それがこの『メタルギア ソリッド』。今回は3／21～22に行われた東京ゲームショウ'98春で展示されたバージョンのロムを徹底解析だ！

メタルギア ソリッド

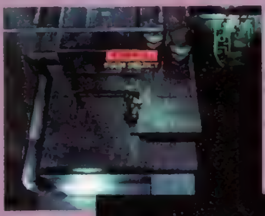
9/3(予) ACT　▶¥6,800(予)　▶コナミ　▶MC(ブロック数未定)

序盤のプレイをダイジェストガイド

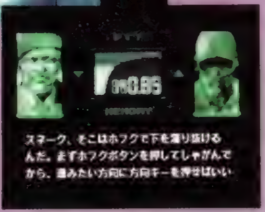
今回のロムは、プレイ感覚を身につけるための練習ステージのような場面が操作できるもの。まずはゲームの流れを見てほしい。

搬入ドックからソリッド侵入！

ソリッドはまず物資の搬入ドックから侵入する。侵入後は、無線機を使いながらキャンベル大佐と連絡を取り、基本操作をマスターすることになる。敵をどう避けるかがポイント。



◀ソリッドの侵入直後。ここからゲームがスタートする。まずはどう動く？



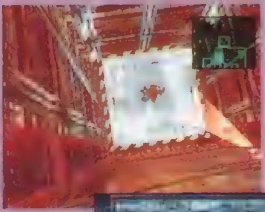
▶どうプレイしていいかわからないときには、無線機を使ってプレイの基本を聞き出そう。

イントルード視点で障害物を突破！

◀貨物の下に潜り込み、イントルードへ移行。これで障害物を回避できる。

エレベーターから正面入り口へ!!

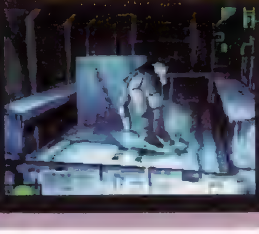
敵の歩哨の警戒の目をうまくくぐり抜けたソリッドは、エレベーターを使って保存庫の正面入り口に到着する。格段に厳しくなっている警戒網をどう突破するのか？　偵察を行おう。



◀エレベーターを使って、保存庫の正面入り口前に出てくる。これからが任務の本番。

▶双眼鏡などを使って侵入ルートを決める。警備はかなり厳重。行動は慎重に。

武器を入手して敵を倒せ！



◀この場所にソーコムピストルあり。これでようやく敵と戦えるように。

保存庫へ突入せよ！

保存庫の警備は厳重を極め、侵入は不可能に思えた。ただ、慎重に偵察を進めるうちに、ある敵兵が居眠りをしているのを発見。しかも、その近くに奥へと続くダクトを発見する……。

◀監視塔からのサーチライトの中を、慎重、かつ迅速に行動しよう。キミはどう侵入する？

▶居眠りしている敵兵を発見。こいつをうまく料理すれば、先に進めるのだが……。

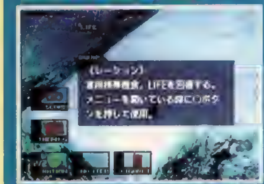
イントルードでダクトへ！

▶ダクト内を進み、奥へ奥へと侵入する。この先の展開はまだ未公開なのだ……。

TO BE CONTINUED

回復アイテム

レーション



装備しているだけで自動的にLIFEを回復し、使用すればLIFEを一定量回復する。

装備アイテム

双眼鏡

装備すると、主観モードに切り替わり、ズームした映像を見ることができる。

サーマルゴーグル

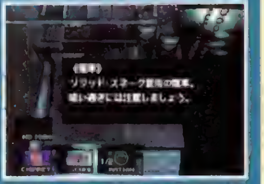
熱源の映像を見るためのアイテム。装備すると、暗闇・暗がりで敵などを容易に発見可能。

ダンボール箱

装備するとソリッドがダンボールになり、敵の目から逃れられる奇妙な(？)アイテム。

不明アイテム

タバコ



吸い続けるとLIFEが減る。何の役に立つかわからないアイテム。後半で使用か！？

ゲームの登場人物とともに、1つの物語(ドラマ)を作り上げていく、プレイヤー参加型のAVG「やるドラ」シリーズ。今回は第1弾『ダブルキャスト』のシナリオが持つ魅力と謎を追求するぞ。

ハイクオリティなアニメーションで展開する

サスペンスAVG

そのアニメーション技術のすごさにばかり目を奪われがちだが、このゲームの大きな魅力は「プレイヤーをひきつけて離さない絶妙なシナリオ」にある。しかも、そのシナリオは、プレイヤーの行動によって幾重にも分岐(エンディングさえも)するという。ここでは、ストーリー序盤の一例と、そこに浮上してくる多くの"謎"について検証してみよう。

ダブルキャスト

6/25	▶価格未定(CD2枚組) ▶SCEI
AVG	▶MC(1ブロック)/DUAL SHOCK対応

DOUBLE CAST

ストーリー序盤の謎と作品の魅力に迫る

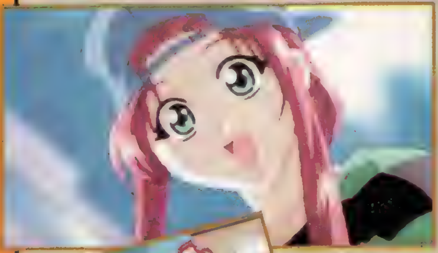
©1998 Sony Computer Entertainment Inc.

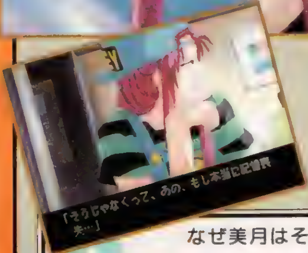
DISC1枚目の内容をダイジェストで紹介!

出会いは夜の歌舞伎町

DOUBLE CAST Chapter 1

新宿・歌舞伎町。酒に酔い潰れた主人公が意識を取り戻すと、目の前には見知らぬ少女の姿が…。介抱してくれたお礼に連れていったファーストフード店で、少女は「美月という名前、それ以外の記憶がない」と告白した。





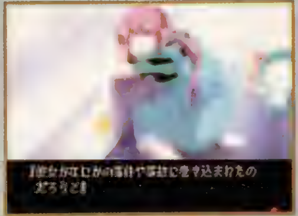
▲◀記憶がないにしては、やけに明るい美月。これは彼女の持つ性格のため？それともカラ元気？

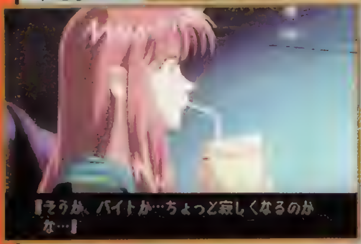
なぜ美月はそこに居たのか？　倒れていた主人公と、記憶を失ってしまった少女・美月…。ドラマティックなこの2人の出会いは、本当に偶然…？　それとも、何か理由があるのだろうか。

ドキドキの同居生活♥!?

DOUBLE CAST Chapter 2

帰る場所が分からない美月を、主人公は自分の部屋へ連れて帰る。厄介になる代わりに美月は家事を手伝い、奇妙な共同生活を始めた2人。ある日、美月は主人公の大学の映研が作る、映画のヒロインに抜擢される。





◀▲ひょんなことから始まった同居生活、その中で主人公は異性としての美月に惹かれていく。

主人公が美月を連れ帰ったのは、「人助け」というよりも「一目惚れ」してしまったから、という理由だろう。まぁ、美月も素直に主人公の好意を受けたってことは、まんざらでもないってことなんだろう…ね？

ついにクランクイン

DOUBLE CAST Chapter 3

夏休みに入り、撮影もついに本番！　美月も素人とは思えぬ女優ぶりを発揮し、撮影は快調に進む。だが、彼らが撮っている作品は、以前映画化が企画されたものの、「撮影中に主演女優と監督が心中した」ため、お蔵入りになったという、いわくつきの脚本だったのだ…。

◀映研部員との初顔合わせ。美月は男子部員に大人気となる。

▶ロケ中の1コマ。こう見えて美月は、なかなかの演技派女優。

前回の主演女優が死んだワケは、「役に入れ込みすぎたため」らしい。話題性がある脚本とはいえ「死人が出た脚本」をあえて使う映研部長・遙の真意、そして同じ役を演じなくてはならない美月の胸中は…？

美月を狙う謎の影

DOUBLE CAST Next Chapter?

撮影初日の帰路、バイクに乗った謎の男の襲撃を受ける美月。それに始まり、主人公宅への脅迫電話や、撮影旅行先に現れた謎の人影など、不審な事件が多発。狙いはやはり…美月なのか!?

▲▶美月の失われた記憶に、すべてのカギがあるのだろうか？

なぜ美月が狙われるのか？　なぜ犯人は主人公の自宅や撮影旅行先を知っているのか？　など疑問点は尽きない。また同時に生まれる、美月の存在自体への疑問点…。すべての解答は、DISC2枚目で明かされる。

ダブルキャスト主要キャラクター

ここで紹介するのは物語の軸となる人物だ。キミは彼女たちとどんなドラマを作っていくのだろうか―。

記憶を失った本編ヒロイン

赤坂美月

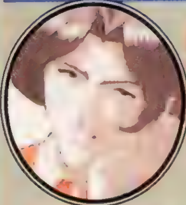
主人公が出会う、名前以外の記憶を失った少女。根は快活で、自分自身をボクと呼ぶ。

妖しい魅力の映研の"女帝"

篠原遙

主人公が所属する映画研究会の部長。絶大な発言力と統率力を持ち、信奉者も多い。

映研きってのナンパ男優



佐久間良樹

美月と組む今回の映画の主演男優。色男だが、女性には手が早いという噂も…。

TGSver.体験版を20名様にプレゼント

3月のTGSで配られた物と同じ「ダブルキャスト」体験版を、20名様に大プレゼント！　欲しいと思ったキミは、P.147のプレゼントページをチェックしよう!!

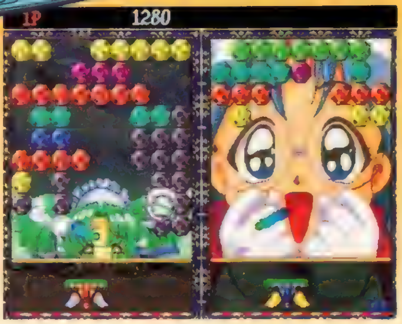
◀「やるドラ」の残り3作のデモも収録！

PuchiCarat プチカラット™

シーモンド C-MOND

小さいながらもパワフルで、家事全般をこなすメイドさん。イミテーション家で働いていたが、主人が秘石探しに出かけたため失業。彼女も密かに憧れていた「坊っちゃま」の後を追って旅に出る。

キュートでポップなアクションPZG『プチカラ』に登場する、総勢12キャラのプロフィールを一挙に紹介するぞ。しかも今回は、スペシャルプレゼントが当たる人気コンテストを開催！　詳しい内容は右ページに載っているので、どんどんハガキを送ってください。



▶誰でも楽しめるお手軽さと、キャラの愉快なリアクションが魅力的！

プチカラット	
6月(予) PZG	▶¥4,800　▶タイトー
	▶MC(ブロック数未定)／2P対戦可

TAITOオリジナルグッズが当たる!

タイトーさんの協力を得て電撃独占企画が発動！　なんとコンテスト上位3キャラが、キミの考えたオリジナルグッズになってもらえちゃうのだ!!

『プチカラ』キャラ紹介&人気コンテスト開催!

目的のためには手段を選ばないという野心家&自信家。ベリルマリン家の御曹司で、魔道士の下で魔法を修めて国家機関に入るが、科学の進歩によって立場が危うくなる。

ベリルマリン家の長女で、箱入りのお嬢様。甘やかされて育ったため、性格は兄のパーズとは正反対ののんびり屋で、いつもボケボケぽーっとしている。趣味は日傘集め。

シスト SHYST

コランダム家の次女で、何不自由ない生活を送っていたお嬢様。勝ち気な姉と、お金に汚い両親のいさかいを幼少の頃から見ていたため、気弱な性格になってしまった女の子。

伝説の盗人グローシュラーの子孫。両親を無実の罪で殺され、国家に恨みを持ち、パーズの陰謀を阻止するために秘石を集める。ちなみに、シストとは仲のいい友だち。

アクア AQUA

ガーネット GARNET

パーズ PAZ

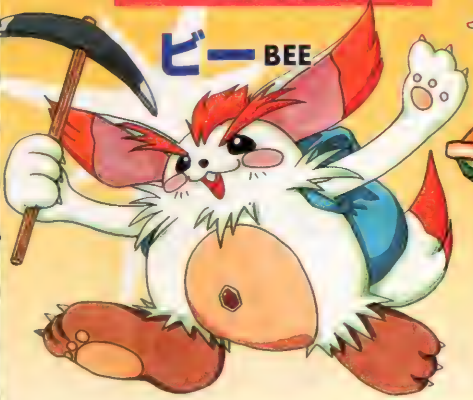
好評連載第2回

両親の離婚&再婚が原因で、性格が屈折してしまった女の子。イタズラが大好きで、グッズ集めが趣味。社交的な言葉も使うが、舌っ足ら[illegible]

ルコ RUCO

[illegible]金銭にえげつなかった、豪商オーギュスト・コランダムのなれの果て。逆上した実の娘（サファイア）によって、[illegible]う。趣味は光り物を集めること。

ビー BEE



[illegible]

ペリードット PERYDOT

豪商オーギュスト・コランダムの妻で、[illegible]法によってケモノに変えられて記憶も失う。さらに、魔法の[illegible]

ラルド RALD

[illegible]れで小さな薬屋を[illegible]2人が幼い頃に、大事故を起こして爆死。2人の性格は正反対で、元気[illegible]

パール&デール PEARL& DEARL

サファイア SAPPHIRE

[illegible]ある日両親をケモノに変えてしまう。

オパー OPA

かつては国家に仕えていた偉大な魔道[illegible]なった。花の観賞とボディービルディングが趣味という、愛に見境のない肉体派。

開発スタッフもがんばっています。
はげましのお手紙やイラストも送ってくださいね

人気投票&グッズプレゼント

[illegible]

あて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「キュートにプチカラ」係

©TAITO CORP. 1997,1998

To Heart
トゥーハート

気になるあの子の素顔をチェック!!
キャラ別プロフィール紹介
第1弾!!

To Heart		
秋予定 AVG	▶価格未定	▶リーフ
	▶MC(ブロック数未定)	

70号での突然のタイトル発表に、思わず衝撃を覚えた人も多いであろう、この『To Heart』。すでに一大ブームとなっている作品なだけあって、今回のPS版にも自ずと期待が高まるところ。現時点ではまだ詳細は不明だが、DPSでは今後もサポート体制を継続。新情報を入手ししだい、どんどん誌面で紹介していく予定だ。と、いうことで今回は、『To Heart』初心者に贈るキャラクターファイル第1弾。あかり、志保、レミィの3人に的を絞って、エピソードをからめて紹介していこう。

▲気になるところは、やはりPS版で声が付くか否かであろう。

◀基本的な画面構成は、パソコン版と変わらないらしい。

主人公の家で2人だけのお勉強会

浩之ちゃんだから、優しくなりたい…

成績のあまり良くない主人公・浩之の試験勉強の手伝いにと、あかりは放課後に浩之の家を訪れて勉強会を開く。世話好きのあかりらしいエピソードだが、相手が浩之だからこそ、ここまで面倒をみるあかりの想い。当の裕之はどう感じているのだろうか？

神岸あかり

え、え？ 自己紹介ですか？

あ、神岸(かみぎし)あかりです。好きなものは、くまグッズかな。あと、お料理を作るのを趣味…かな？ 浩之ちゃんに、よく味見とかしてもらったりします。あ、浩之ちゃんっていうのは、私の家の近所に住んでいる、幼なじみの男の子です。いつもは素っ気ないけれど本当はとっても優しくて、その気になれば勉強もスポーツもこなす[illegible]なんです。ちょっと面倒くさがり屋…って、あれ？ 私の自己紹介でしたっけ？

 ©1998 Leaf ※画面写真はすべてパソコン版のものです。

長岡志保

友情と恋の両立って難しいもんだわ

流行に敏感で、楽しそうなことなら何でも試してみる志保。そのアクティブな行動が、「志保ちゃん情報」の原動力になっているのだろう。そんな彼女は、カラオケだって大のお気に入り。その腕前（ノド前？）も、自他ともに認めるプロ級。ただ、一度マイクを握ると、なかなか離そうとしないらしい…。

気分はオンステージ！
カラオケは志保の独壇場

あら？この志保ちゃんの情報が聞きたいのね？

今日はあたしに興味深々な全国の悩める青少年のために、「志保ちゃん情報特別版」をお贈りしようじゃないの。え～、本名は長岡志保（ながおかしほ）、16歳。現役女子高生。趣味は、校内外を問わずホットなネタを集め、皆さんに提供することかしらね。若干1名、その重要さがわからないバカもいるけど「志保ちゃん情報」は有用度100%、「あぁ、聞いてて良かった！」っていう感謝のおハガキが、毎日山のように届いているくらい。……ちょっと、何よその目は？

宮内レミィ

ハ～イ、Introduce Myselfしマス

My Name is Lemmy. …Oh！ Sorry. アタシの名前はレミィ、ニッポンでのラストネームは宮内（みやうち）デス。キャリフォルニアから来た留学生なの。アタシ、ニッポンが大好き！ その文化を研究するために、学校では弓道部に所属していマ～ス。1つクエスチョンなのが、ニッポンの諺（ことわざ）にはワンダフルなものが多いのに、ニッポンのヒト、あまり使いたがりません。ドーシテですか？ アタシ、不思議デス。

春休み期間のアルバイト
キミの視線はその笑顔？

レミィは、アメリカ人とのハーフということもあって、スタイルは抜群！普通の日本人女子高生と違い、胸元の強調されたアルバイトのコスチュームも、バッチリと着こなしてしまう。また、その天真爛漫な性格で、〝看板娘〟として職場に花を咲かせてくれることだろう。もっとも、得意（？）の天然ボケが、暴発しなければの話だが…。

アナタが生活するニッポンが大好き

イラスト:山下いくと
4月16日発売
PlayStation

新世紀エヴァンゲリオン
鋼鉄のガールフレンド
定価¥6800(税抜)
アドベンチャー
●CD-ROM2枚組み
●メモリーカード3ブロック
●一人用
GAINAX
株式会社ガイナックス TEL 0422-53-5568
http://www.gainax.co.jp/
初回生産限定
トリプルキャンペーン
購入者特典
店頭にて初回生産分「鋼鉄のガールフレンド」を購入していただいた方にもれなく2つの特典をプレゼント!
01 鋼鉄のガールフレンドオリジナルポストカードステッカー
02 鋼鉄のガールフレンドオリジナルB2ポスター
応募者特典
商品についている応募券を切り取ってユーザー登録票（商品同封）に貼って送ると、
03 プレイステーション用「新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド」オリジナルスクリーンセーバー
を抽選で1000名様にプレゼントいたします。
詳しくは商品に同封されている応募要項をご覧ください。

個人教授の基礎知識
作：いわみひであき
画：九十九（つくも） 八十八（やそはち）
第3回
■松田章の言いたい放題篇■
感動の最終回!!
前回までのあらすじ
なじめない環境でいざこざの絶えない遥たちであったが、やがて友情が芽生え、助け合いながらコマを進めていた。しかしそこに正体不明の怪しい男が現れた。一体この男は誰なのか…？困惑する遥たちであった。
わたしがいるのだ!!
わっ
つづく!
そうだっけ？
そーなんじゃないの？
はっはっはっ 失敬、失敬。
突然出て来たので驚かせてしまったかな？
私の名前は松田章！大学８年目の４年で現在２８歳、独身!!
趣味はピープルウォッチングというシャイでキュートなナイスガイだ!!
2年浪人してるってコトやん
ガーン
…って、誰も聞いてねェ!!
ねぇ、ハルカ♥ いいカラオケ屋さん見つけたんだけど
あんた、ホント カラオケ好きねぇ
ZZZ…
キーッ この～この～!!
なにたよー!!
そういえばはるかァ…この前、なんか話が途中だったわよねェ？
…？ …そういえば…なんだっけ？
いいんだ… いいんだ… グスッ なんて…
あっ、そうだ
お土産の好みなんてわかんないよォって言ってたけど…
そんなときはこのオジサン、松田さんに聞いてみよう！この人はお兄ちゃんの大学の先輩で、ちょくちょく大学で会えるよ
あ、「お兄ちゃん」て、あなたのコトだからね
あくるしい顔した オッサン だなぁ…
ここで私の出番というわけだな!!
ヌッ!!
わっ
あぐ…
はっはっはっ ちょっとばかり出てくるタイミングが早すぎたってこと…
はやく ハナシを すすめるよーに
…はい。
お土産の好み以外にもいろいろと聞いてくれ！
私の情報網を駆使してわかることなら何でも教えてやるゾ！
ただし、1回につき 1つだけ だけどね。
なんかこの男 ストーカーなみに くわしいのよね
うぅ… おう…
じゃぁ、ついでに聞いちゃいますけど大学の知り合いの方って、他にもいるんですかぁ？
Paint supported by “GEN” Kakimoji written by “ちゃふ”

個人教授

La Leçon Particulière

JAN 4515978-00026-7

私たちの夢、かなえてください。

家庭教師型育成&恋愛シミュレーション

好評発売中!

価格5,800円(税別)

©1998 MAINICHI COMMUNICATIONS, Inc. / SCIO / Stingray

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

商品内容に関するお問い合わせ TEL.03-3230-3758
営業・広報に関するお問い合わせ TEL.03-3211-2568
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル

MYCOM
毎日コミュニケーションズ

Riverhillsoft
とうとうヤツがやってきた！
CGでもない。アニメでもない。
カラフルなクレイの世界と
ユニークでコミカルなキャラクター、
そして行く手を阻む難問・奇問が
みんなのアタマを直撃だっ！
さあ、クレイマンと一緒に、
ネバーフッド王国の平和を取り戻せ！
▲ちょっと難しい60以上のパズルを、
ヒントを手がかりに解いていこう！
▶3トン以上の粘土を使った、
5万コマ以上のアニメーション！
クレイメーションアドベンチャー
クレイマン・クレイマン
ネバーフッドの謎
世界初！クレイメーションアドベンチャー、
プレイステーションに初登場!!
4月23日(木)発売
◆CD-ROM 1枚
◆価格5,800円(税別)
アナログコントローラ (SCPH 1200)
DUAL SHOCK™ 対応
"PS"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
FamilyMart
このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします。
左記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

©1998 Riverhillsoft Inc.
©1998 DreamWorks Interactive L.L.C. All Rights Reserved.
DreamWorks Interactive is a trademark of DreamWorks L.L.C.
The Neverhood is a trademark of The Neverhood L.L.C.

●インターネ トのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/

●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-846-3400 祝日を除く月～金 13:30～17:30)
FAX 092-846-5312 24時間受付

福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F 〒814-0001
TEL 092-846-3381 FAX 092-846-3382
株式会社リバーヒルソフト

SEGA SATURN
PlayStation
TRUTH… 決して手放さないで。
幸せな日々を、簡単に手放しちゃいけない。たとえそれが今にも消えそうでも、決してあきらめちゃいけない。
だって、それはみんなで築いた大切な真実だから…。
友情が導く第2章「悠久幻想曲 2nd Album」。大丈夫、真実で結ばれた仲間はキミのそばにいる。
友情育成シミュレーション
悠久幻想曲
2nd Album
キャラクターデザイン：moo
オープニングソング作曲：タケカワ ユキヒデ
希望小売価格 5,800円（税別）
好評発売中！
書籍
電撃攻略王「悠久幻想曲 2nd Album 公式攻略ガイド」
好評発売中　定価：本体950円+税　電撃PlayStation＆電撃SEGA SATURN特別編集
電撃G's文庫「悠久幻想曲 2nd Album」
4月18日発売　定価：本体510円+税　たきもとまさし／著　moo／表紙イラスト
電撃コミック「悠久幻想曲 2nd Album 公式コミックファンブック」
4月27日発売　定価：本体660円+税
CD
サウンドトラック「悠久幻想曲 2nd Album」
好評発売中 税込価格：2548円 発売ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
ドラマCD「悠久幻想曲 2nd Album ドラマCD」
vol.1 発売中　vol.2 4月29日発売予定
税込価格：各2,800円 発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
悠久幻想曲 2nd Album グッズ
発売中!!
MEDIAWORKS
（株）メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート　TEL 052-773-7083
URL http://www.mediaworks.co.jp/
© 1997 Starlight Marry／Media Works Inc.
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承諾したものです。
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PS72号 特別付録

MEMORY CARD SEAL

攻略StationSP' Vol.7 SPECIAL

◆：文字タイトルシールは台紙シールに貼って色々なセーブデータの入っているメモリーカードに使うと便利です。

ネクタリス	鉄拳3	BIOHAZARD2
ワールドスタジアム2	パラサイト・イヴ	Xenogears
セガサターンシール special	悠久幻想曲 2nd Album	Neo ATLAS
	To Heart	天誅
	ブリガンダイン	ファイナルファンタジーV
チョロQ3	ツインビーRPG	NOeL
GUNDAM THE BATTLE MASTER2	卒業 III	PRISM COURT
	Guilty Gear	GRAN TURISMO
ヴァイアーウーマン疑組	THE CONCERTO	Wizardry
The Legend of Heroes III	エヴァンゲリオン	ブシドーブレード弐
REBUS	ドキドキ♥ナイトメア	DEAD OR ALIVE
サムライスピリッツ剣客指南パック	ウルトラマン	ひざの上の同居人
	G.O.D pure	ずっといっしょ
		みつめてナイト
個人教授	Project-V6	GUNばれ!ゲーム天国

▲タイトル貼り用台紙シール

©表紙は146Pにあります。このシールは非売品です

強さを求め、弱さを捨て…。
あかほりさとるが贈るサクラ・ストーリー!!

4月の新刊
電撃文庫
好評発売中!

マリア・タチバナと桐島カンナ。
二人の衝撃の事実がいま明らかに!!

サクラ大戦™ 前夜②

セガサターンソフト「サクラ大戦」より

あかほりさとる　監修・原案／レッドカンパニー　イラスト／松原秀典　定価:本体490円+税

LD&ビデオ 5月25日開幕　サクラ大戦 ～桜華絢爛～ 第三幕「春は弥生の初戦闘」（発売元:バンダイビジュアル）

プロジェクト・リムーバー② 人の容(かたち)を超えしもの

著／篠崎砂美　原案・イラスト／木村明広　定価:本体550円+税

コミック連載中! 電撃B-magazine（毎月10日発売）

狂科学ハンターREI4 ハロルドの場(フィールド)

中里融司　イラスト／小畑 健
定価:本体530円+税

The Animated Series
ヴァンパイアハンター〈下〉

竹内 誠　カバー・口絵イラスト／晶
本文イラスト／染島有希
定価:本体590円+税

Xウィング・ノベルズ⑤⑥
スター・ウォーズ クライトスの罠〈上〉〈下〉

著／マイケル・A・スタックポール
訳／石田 享　イラスト／開田裕治ほか
定価:本体各680円+税

電撃G's文庫
バトルアスリーテス大運動会③

倉田英之　カバーイラスト／杉本幸子
本文イラスト／中野友貴
定価:本体530円+税

イラスト／木村明広（プロジェクト・リムーバー②）

電撃G's文庫 4月18日発売!　エンフィールドで繰り広げられる友情育成ストーリー!!

悠久幻想曲 2nd Album

たきもとまさし　カバーイラスト／moo
口絵・本文イラスト／福田道生　定価:本体550円+税

好評発売中! セガサターン&プレイステーション版ソフト
悠久幻想曲2nd Album
希望小売価格:5,800円（税別）
（発売／メディアワークス）

4月27日発売! 電撃コミックス
悠久幻想曲 2nd Album 公式コミックファンブック
定価:本体660円+税

©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996 ©RED1996 ©CAPCOM/ アミューズ LICENSED BY CAPCOM
©1997 STAR WARS IS A REGISTERED TRADEMARKS OF LUCASFILM LTD. ©1997 Starlight Marry/Media Works Inc.

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます。

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合わせ▶03-5280-7550（主婦の友社特販部）
内容に関するご質問▶03-5281-5207（メディアワークス電撃文庫編集部）
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

パラサイト・イヴ
ブリガンダイン
FFV
YAKATA
ゼノギアス
電撃PSはRPGの味方です！
GoGo

RPGのことならおまかせ下さい!
貴方の悩みをスッキリ解消
知りたい情報もバッチリ紹介
スペシャルな内容でお送りします!
RPG
SPECIAL

パラサイト・イヴ

ファン必見の「完全捜査マニュアル」第2弾！

多くの犠牲を払いながらも、Ayaたちの捜査は新たな展開を見せていく……。今回も絶対注目の新事実とともに、ストーリーの終盤を徹底大攻略だ!!

新たに4つの新事実が発覚！

1 なんとクリア後には2周目が……！ そして2周目のマップには「クライスラー・ビルディング」が出現!!

▲ビルにはいつでも行けるぞ。

このゲームには、なんと最初のプレイとは違った感覚で楽しめる2周目「エクストラ・ラウンド」が用意されていることが判明！ さらに、1度ゲームをクリアするとスタートするこの2周目のマップには、77フロアもの自動生成ダンジョンで構成された新スポット“Chrysler Building（クライスラー・ビルディング）”が登場するぞ!! 次号ではこの2周目を徹底攻略！

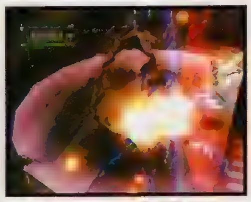
△[illegible]いったい何が？

△入るたびに内部構造が変化する。

▲NMCを倒しつつ進むのだ。

2 レベルが33になると最強のPE「リバレート」を修得！

Ayaのレベルを33まで上げると修得する最強のPE“リバレート”。博物館のボス、T-Rexですら3発で沈めるその威力をキミはもう目にしたか!? 超華麗なエフェクトにも注目！



▲進化したAyaの乱舞攻撃！

3 チューンナップマニアに朗報「万能ツール」の存在が発覚！

「万能ツール」は、名前の通り「ツール」の万能タイプ。なんと装備品を壊さずに、付加値や追加効果を引き抜けるのだ。ゲットだ!!

▲手に入る数はごくわずかだ。

4 「ガラクタ」300個でレアアイテムが入手できる！

特定のNMCが落とすアイテム、「ガラクタ」を武器管理部に持ち帰り、ウェインにトータルで300個処分してもらうと、超レアなアイテムの中から1つをもらえるぞ！

▲捨てずに持ち帰るだけでも大変。300個への道は長く険しい……。

パラサイト・イヴ

発売中 シネマティックRPG ▶¥6,800（CD2枚組） ▶スクウェア ▶MC（1ブロック）、AC（DUAL SHOCK対応 ※振動対応なし）

©1998 SQUARE 原作：瀬名秀明「パラサイト・イヴ」（角川ホラー文庫刊） キャラクターデザイン：野村哲也

DATA

今回の攻略範囲に登場するあらゆる要素の詳細データを大公開!

前号(Vol.71)の分とあわせれば、リストはさらに完璧に！　存分に捜査に役立てよう。

[武器] ●ショットガン、ロケットランチャーも登場し、ついにすべてのタイプの武器が揃った!

名称	種類	ATTACK	RANGE	BULLETS	SLOTS	追加効果	入手場所
クラブ改3	クラブ	38(38+0)	10(10+0)	0 (0+0)	2	盗み、先制攻撃	ポンプステーション
M9改2	ハンドガン	53(51+2)	58(58+0)	13(13+0)	2	連射度3、ダブルコマンド	博物館3階 中型恐竜の部屋2
M8000	ハンドガン	53(53+0)	58(58+0)	12(12+0)	3	ダブルコマンド	博物館1階／T-Rex BATTLE
P220改	ハンドガン	48(47+1)	55(55+0)	12(11+1)	3	連射度3	博物館1階 化石展示室
M1911A2	ハンドガン	48(48+0)	61(61+0)	10(8+2)	2	連射度3	チャイナタウン／古道具屋
G23	ハンドガン	48(47+1)	60(58+2)	10(10+0)	2	連射度3	聖フランシス病院屋上 Spiderwoman BATTLE
G22	ハンドガン	51(49+2)	60(60+0)	11(10+1)	2	連射度2	博物館1階 化石展示室
PPK	ハンドガン	47(45+2)	49(48+1)	12(12+0)	2	連射度5、先制攻撃	第3埠頭倉庫 入口
M870	ショットガン	49(48+1)	60(60+0)	7 (4+3)	6	連射度2、バースト	下水道／トンネル十字路
M500	ショットガン	59(57+2)	63(61+2)	7 (5+2)	8	連射度2、バースト	博物館4階 隠し部屋(隠しエレベーター使用)
M10	マシンガン	38(37+1)	45(45+0)	24(22+2)	2	連射度7、乱れ撃ち	聖フランシス病院地下 倉庫
MP5PDW	マシンガン	53(52+1)	46(46+0)	25(23+2)	2	連射度7、乱れ撃ち	博物館2階 警備室
マイクロUZ	マシンガン	40(38+2)	43(43+0)	19(18+1)	4	連射度5、乱れ撃ち	聖フランシス病院地下／廊下
G3A3	ライフル	44(43+1)	123(121+2)	19(18+1)	3	——	聖フランシス病院13階 研究室
M203改	グレネードランチャー	49(48+1)	65(65+0)	7 (6+1)	2	連射度2、ヒート	第3埠頭倉庫 積み荷
M203改2	グレネードランチャー	50(49+1)	71(71+0)	7 (5+2)	4	連射度3、アシッド	下水道／トンネル水平通路
M203改3	グレネードランチャー	58(57+1)	67(67+0)	8 (7+1)	5	連射度2、フリーズ	博物館1階 階段あの下
M79	グレネードランチャー	45(44+1)	67(65+2)	5 (4+1)	3	連射度2、トランキル	聖フランシス病院地下／倉庫
M79改	グレネードランチャー	46(45+1)	68(68+0)	6 (4+2)	4	連射度3、アシッド	チャイナタウン／通り
M79改2	グレネードランチャー	54(52+2)	69(68+1)	6 (5+1)	3	連射度2、フリーズ	地下鉄／Centipede BATTLE
AT4	ロケットランチャー	65(65+0)	202(202+0)	1(1+0)	—	——	第3埠頭倉庫 Crab BATTLE

[防具] ●それぞれのパラメータはもちろん、搭載されている追加効果にも注目しよう

名称	種類	DEFENSE	P.ENERGY	CRITICAL	SLOTS	追加効果	入手場所
Nスーツ	ノーマル	44(43+1)	36(35+1)	23(22+1)	2	——	博物館1階 隠し倉庫
Spプロテクター	スペクトラ	39(38+1)	23(23+0)	26(26+0)	3	——	第3埠頭倉庫 階段のある部屋
Spジャケット	スペクトラ	35(35+0)	30(29+1)	26(26+0)	2	——	聖フランシス病院1階 治療室2
Svプロテクター	サバイバル	39(38+1)	36(35+1)	30(30+0)	2	アイテムスロット＋1	博物館3階 中型恐竜の部屋1
Crベスト改	セラミック	46(45+1)	43(42+1)	31(31+0)	2	——	博物館2階／小型恐竜の部屋の隠し部屋
Crプロテクター	セラミック	41(39+2)	43(41+2)	26(25+1)	2	HPアップ、ATダウン	下水道／トンネル縦通路
Bベスト	バイオ	30(29+1)	35(35+0)	20(20+0)	2	毒回避	聖フランシス病院地下／ゴミ廃棄室
Bプロテクター	バイオ	33(32+1)	38(38+0)	23(22+1)	2	硬直回避	地下鉄 車輌
Bジャケット	バイオ	44(43+1)	49(48+1)	28(27+1)	3	毒回避	博物館4階 隠し部屋(隠しエレベーター使用)
Cmプロテクター	ケミカル	37(36+1)	48(48+0)	31(29+2)	3	オートヒール	第3埠頭倉庫 フォークリフト

[アイテム] ●パラメータがアップするアイテムは、拾ったその場で使うのがベスト

名称	効果
弾＋	○発の弾丸を入手、弾Boxにストックする
ロケット弾	ロケットランチャー用の弾を9発入手、ロケット弾Boxにストックする
回復剤1	AyaのHPを45ポイント回復する。ゲーム序盤の必須アイテム
回復剤2	AyaのHPを90ポイント回復する。ゲーム序盤の必須アイテム
回復剤3	AyaのHPを180ポイント回復する。中盤まではこれで大丈夫
回復剤4	AyaのHPを400ポイント回復する。一気にピンチを脱出
フル回復	AyaのHPを最大値まで回復する。貴重品
毒治療薬	ステータス異常の「毒」を予防、治療する。戦闘中のみ使用可能
暗闇治療薬	ステータス異常の「暗闇」を予防、治療する。戦闘中のみ使用可能
混乱治療薬	ステータス異常の「混乱」を予防、治療する。戦闘中のみ使用可能
移動制限治療薬	ステータス異常の「鈍化」と「硬直」を予防、治療する。戦闘中のみ使用可能
万能薬	あらゆるステータス異常を予防、治療するスグレモノ
蘇生薬	持っていると、AyaのHPが0になったときに復活させてくれる
ガラクタ	ウェインに300個処分してもらうとレアな武器がもらえる。使っても効果なし
トレカ	トレーディングカード。ウェインに渡すと武器を改造してもらえる
ツール	チューンナップに必要なアイテム。使用後、引き抜いた方の武器は壊れる
万能ツール	チューンナップ用のアイテム。装備品を壊さずに付加値と追加効果を引き抜ける
ロケット弾Box	ロケットランチャー専用の弾をストックしておく箱
攻撃力＋	武器のパラメータの「ATTACK」に○ポイント(付加値)をプラスする
命中距離＋	武器のパラメータの「RANGE」に○ポイント(付加値)をプラスする
装弾数＋	武器のパラメータの「BULLETS」に○ポイント(付加値)をプラスする
防御力＋	防具のパラメータの「DEFENSE」に○ポイント(付加値)をプラスする
CR回避＋	防具のパラメータの「CRITICAL」に○ポイント(付加値)をプラスする
PE防御＋	防具のパラメータの「P.ENERGY」に○ポイント(付加値)をプラスする
改造許可証	武器改造の許可証。トーレス、ウェインに渡すと武器を改造してくれる

[特殊アイテム] ●つくづく謎なのが、前田から渡されるお守り。一体どんな効果が?

名称	効果
ナリタサン	成田山のお守り。前田にもらう普通のお守りで交通安全のご利益あり?
マヨケノスズ	魔除けの鈴。前田にもらうありがたいお守り、NMCには効かないのか?
ヒューズ	病院のブレーカーを作動させるために必要なアイテム。3つある
トビラの鍵	病院の鍵がかかった扉(解剖室)を開けるための鍵
青カードキー	病院で必要な青いカードキー
緑カードキー	病院で必要な緑のカードキー
エレベーターの鍵	病院で使うエレベーターの鍵
ゲートの鍵	地下鉄のゲートを開けるための鍵
倉庫の鍵	港の第3埠頭倉庫の鍵がかかった扉を開けるための鍵
クランプキー	博物館の鍵がかかった扉を開けるための鍵

[追加効果(武器)] ●眠り、毒などのステータス異常用のものはかなり使える

名称	効果
連射度7	武器の攻撃力を分散して、1ターンに7回攻撃する
バースト	狙ったターゲットの周囲にいるNMCにも同じダメージを与える
掃射	すべてのNMCに連射度の回数分、攻撃する
フリーズ	発射した弾丸に「冷凍」の属性をつける。冷気に強い敵に対してはダメージ低下
アシッド	発射した弾丸に「毒」の効果をつける。毒を受けたNMCは徐々にHPが減る
トランキル	発射した弾丸に「睡眠」の効果をつける。眠ったNMCはしばらく行動不能に
先制攻撃	装備していると、戦闘開始時にいきなりATバーがMAXになる
ダブルコマンド	装備していると、1ターンに2回の行動ができるようになる

[追加効果(防具)] ●なかには戦闘を不利にしてしまう追加効果も……

名称	効果
毒回避	NMCの「毒」攻撃に対する回避率がアップする
硬直回避	NMCの「移動制限」攻撃に対する回避率がアップする
暗闇回避	NMCの「暗闇」攻撃に対する回避率がアップする
最大HPアップ	装備していると、Ayaの最大HPが増える
ATダウン	装備していると、戦闘中にATバーの溜まりが遅くなる

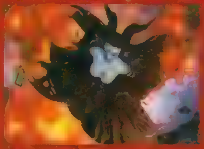
チェック

●"弾切れ"でつらい戦いを続けているキミに贈る応急処置はこれ

弾切れの最大の原因と思われるのが、「連射度」重視のプレイ。実はこの連射度、基本的に攻撃力を分散させるものなので、どうしてもムダ撃ちが多くなるのだ。まずは連射度を下げ(3連射ぐらいがお手頃)、弾丸を落とすNMCと意識して戦うなどして、弾丸集めに回ろう。

※武器、防具の数値部分の( )内は、(BASE[基礎値]＋PLUS[付加値])を表している。防具の素材説明は次の通り……「ノーマル」もっともオーソドックスな防具、「スペクトラ」ケブラー(軽く丈夫な繊維で織り込まれた防具)よりもさらに軽量で耐久性に優れた防具、「サバイバル」ポケットがありアイテムのストック数がプラスされる防具、「セラミック」パラメータの「BASE(基礎値)」が高く軽くて固い非金属属性の材料から作られた防具、「バイオ」ステータス攻撃に強い生物系の素材から作られた防具、「ケミカル」回復系のPEが自動的に発動する機能を備えた防具

●急展開のストーリー終盤までを一気に大攻略!!



捜査の撹乱を狙ったEveの襲撃から、どうにか立ち直った17分署。前田の推理によると、Eveは完全体の誕生をもくろみ、精子を求めて聖フランシス病院へ現れるという。Ayaはさっそく、病院へと向かうが……。

Hospital 聖フランシス病院

地下1階➔1階➔13階

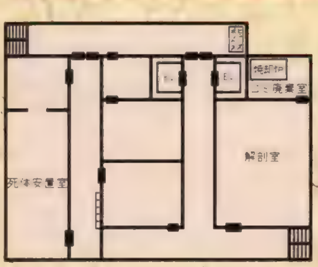
こまめにセーブをしつつ、じっくりとクリアすべし

最初に入った時点では戦闘は発生しないので、まずは落ち着いて受付でセーブ。それから地下へ行くエレベーター(画面左側)に乗ろう。なお、ここの地下では、かなり多くのアイテムが手に入る。持ちきれなくなったら、一度17分署まで戻って保管しよう。

▶病院を出入りする際はセーブを忘れずに。

病院地下

狭い場所での戦闘が多いので、それにあわせた装備を心がけよう

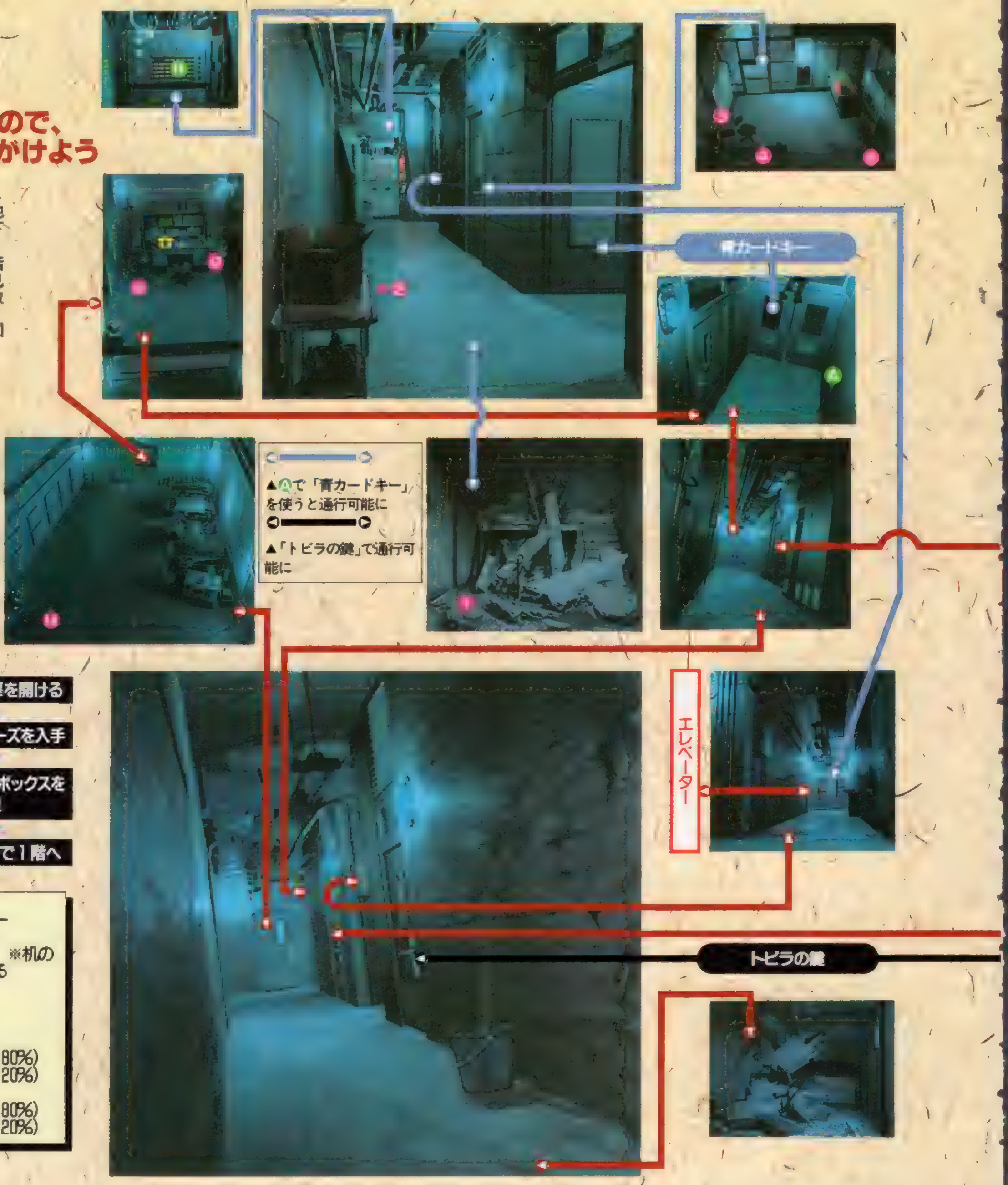


◀地下1階見取り図

建物の中ということもあって、戦闘発生場所は狭い部屋であることが多い。NMCの数も多めなので、小回りの利く武器が適していると言える。おすすめは、睡眠効果のあるM79だ。

【必要行動チャート(地下1階)】

1階のエレベーターから地下1階へ
▼
⑨で「トビラの鍵」を入手して解剖室に入る
▼
ゴミ廃棄室の死体から「青カードキー」を入手
▼
⑥⑫にあるヒューズを入手
▼
Ⓐで正面の扉を開ける
▼
⑤にあるヒューズを入手
▼
Ⓑでヒューズボックスを修理
▼
エレベーターで1階へ



▲Ⓐで「青カードキー」を使うと通行可能に

▲「トビラの鍵」で通行可能に

MAP DATA

Item ●アイテム

① 攻撃力+1(80%)／攻撃力+2(20%)
② M10(50%)／マイクロUZ(50%)
③ ツール　④ 回復剤2
⑤ ヒューズ
⑥ ヒューズ
⑦ Bベスト(50%)／CR回避+1(50%)
⑧ 青カードキー ※死体を探る
⑨ トビラの鍵　※机の引き出しを探る
⑩ 回復剤3
⑪ 弾+30
⑫ ヒューズ
⑬ M79
⑭ 防御力+1(80%)／防御力+2(20%)
⑮ ツール
⑯ 攻撃力+1(80%)／攻撃力+2(20%)

MAP DATAの見方

①②などの数字はマップ内で入手できるアイテムの位置（%は拾得時の出現確率）、ⒶⒷなどの英字は重要なイベントの発生する場所を、☎はセーブポイント（電話の位置）を表している。

NMC DATAの見方

❶		
❷❸❹❺	❻ / ❼	
❾		❽

①NMCの名前、②はレベル、③はHP、④は経験値、⑤はボーナスポイント、⑥は一定の確率で落とすアイテム、⑦は盗めるアイテム、⑧は外見、⑨は各NMCの特殊能力や攻略法などの解説となっている。

病院1階

貴重なアイテム「トレカ」を取り忘れないよう注意

治療室1の北側、棚の裏側に落ちている「トレカ」。ちょっと取りにくい位置にあるが、貴重なアイテムなのでがんばってGETしよう！

▶1階見取り図

▲Ⓒで「緑カードキー」を使うと通行可能に

【必要行動チャート（1階）】

1. 治療室1、2でのイベント後、看護婦から「緑カードキー」入手
2. 「緑カードキー」でエレベーター横の扉を開ける
3. 液体窒素のバルブを閉める
4. エレベーターで13階へ

MAP DATA

Item ●アイテム

❶弾＋30
❷装弾数＋1（50%）／命中距離＋1（50%）
❸弾＋15
❹ツール
❺トレカ　※棚の裏側を探る
❻PE防御＋1（80%）／PE防御＋2（20%）　※ついたての向こう側
❼SPジャケット

Event ●イベント

Ⓐ治療室1で会話し治療室2へ

治療室1に入るとバトル→女医との会話イベントが発生。その後、治療室2へ。

Ⓑ「緑カードキー」入手

ここでのバトルのあと、看護婦に話しかけると「緑カードキー」がもらえる。

Ⓒ「緑カードキー」で扉を開ける

「緑カードキー」を持ってエレベーター前に行くと、治療室1にいた女医と再び出会い、会話イベントが発生する。そのあと、画面右側の緑の光点に触れるとドアの鍵が開いて、液体窒素管理室へ通じる通路に入ることができる。

Ⓓ液体窒素のバルブを閉める

管理室に入ると巨大バクテリアとのバトルに突入。これを倒し、女医の情報にあった、液体窒素タンクのバルブ（左端）を閉めよう。

MAP DATA

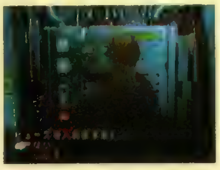
Event ●イベント

Ⓐ「青カードキー」で扉を開ける

「青カードキー」を入手し、Ⓐ地点の壁にあるスイッチを操作すればヒューズボックスのある廊下へ行ける。

Ⓑヒューズボックスの直しかた

画面右側で3回◎ボタンを押してヒューズをはめる。次に画面左側で◎ボタンを押し、ワイヤーをつなごう。最後にスイッチを入れれば電源が回復し、エレベーターが使えるようになる。



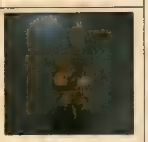
◀電源を先に入れると感電してしまう。

NMC DATA（地下1階＋1階＋13階）

Flyman1 （ハエ男）

LV	19	落	弾＋6／回復剤2／移動制限治療薬
HP	118		
EXP	86	盗	弾＋6／移動制限治療薬
BP	9		

口から、移動力を低下させる緑色の毒液を吐く。こちらの移動に合わせて追尾しながら2連射してくるので、注意しよう。



Ratman1 （ネズミ男）

LV	20	落	回復剤2／弾＋6
HP	126		
EXP	92	盗	回復剤2／弾＋6
BP	11		

しっぽから発射する"光る爆弾"に注意。これは、壁などに当たって跳ね返りつつ迫ってきて、当たると爆発する厄介な代物だ。

Bactrrium1 （バクテリア）

LV	18	落	回復剤1／弾＋6／毒治療薬
HP	93		
EXP	48	盗	回復剤1／弾＋6
BP	6		

一定間隔で毒液の弾を発射する。射程は長いものの、打ち出すタイミングがわかりやすいので、よけるのは簡単だ。「睡眠」に弱い。

Bactrrium-king （巨大バクテリア）

LV	20	落	Bベスト／弾＋15
HP	201		
EXP	60	盗	防御力＋1／防御力＋2／ツール
BP	21		

ジャンプしての体当たり攻撃と、毒液攻撃の2種類の攻撃法を駆使する。鈍そうに見えて動きはかなり素早いので、その点に注意。

Mixedman （ゴチャ混ぜ人）

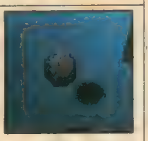
LV	21	落	弾＋15／移動制限治療薬／回復剤1
HP	170		
EXP	114	盗	回復剤2／移動制限治療薬
BP	15		

跳ねまわる球体を飛ばしての攻撃がメイン。また、本体にダメージを受けると、移動力を低下させる吠え声を発する特殊攻撃もある。

Mixedman-ball （ゴチャ混ぜ人・球体）

LV	21	落	なし
HP	45		
EXP	4	盗	なし
BP	3		

単体のNMCではなく、ゴチャ混ぜ人の武器。本体を倒さない限り、いくら倒しても数が減らないので、まずは本体から倒すべし。



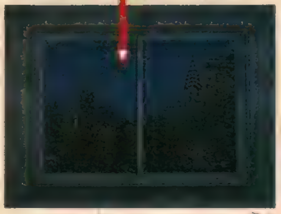
病院13階

EveとAyaの関係についての謎が、とうとう明らかに!?

13階は部屋の数が少なく、NMCとの遭遇も少ないものの、ストーリーの謎に関わる重要なイベントが発生するぞ。なお、ここをクリアすると屋上でのボス戦となるが、敵はかなり手強いので、レベル上げや武器のチューンナップ、アイテムの整理をしっかりしておこう。

【必要行動チャート(13階～屋上)】

- 研究室の左奥にあるⒶのスイッチを押す
- 精子バンクで「エレベーターの鍵」を入手
- 屋上へ行きSpider-womanとバトル
- 戦闘機墜落前に画面左下のゴンドラへ
- ゴンドラでSpiderとバトル



▲Ⓐのスイッチを押すことで通行可能に

▲「エレベーターの鍵」を使うことで通行可能に

MAP DATA

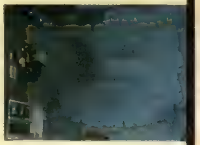
Item ●アイテム

❶CR回避＋1(80%)／CR回避＋2 (20%)
❷ガラクタ
❸移動制限治療薬
❹弾＋30
❺回復剤3
❻ツール
❼G3A3

Event ●イベント

Ⓐ奥へ続く扉のスイッチ

画面左に移動すると壁に矢印があるので、そこを調べよう。次に、そこにある機械に向かって◎ボタンを押すとスイッチが現れる。



▶機械の真横で◎ボタンを押すこと。

Ⓑ「エレベーターの鍵」を入手

床にある光のところを探すとイベント発生。次に右側を探すと「エレベーターの鍵」を入手できる。

ⒸEveとAyaの関係とは? そして、戦闘機が墜落!!

クモ女とのバトルに勝つと、Eveとの会話イベントが発生。この会話の後、戦闘機が落ちてくるイベントが起きるので、画面左端にあるゴンドラのところまで走ろう。

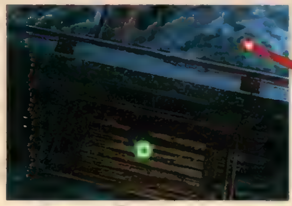
ⒹゴンドラでSpiderとバトル

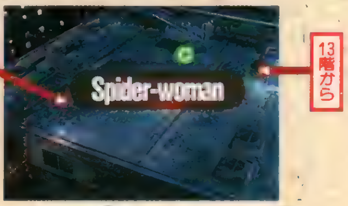
ゴンドラに飛び乗ると、突然クモが出現しバトルとなる。ここはかなり狭いので、事前に武器を交換しておこう。

病院屋上

広大な病院屋上を舞台に、巨大グモとの壮絶なバトルが始まる!

13階の奥にあるエレベーターに乗ると、このマップのボスが待ち受ける病院屋上に行くことができる。ただし、一度エレベーターに乗って屋上まで上がってしまうと、13階まで戻ることはできなくなるので、その前に必ず精子バンクでセーブをしておこう。





Battle PICK UP

VS Spider-woman (クモ女)

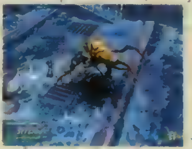
連射するクモの巣に注意!!

移動を制限するクモの糸の3連射に注意。戦闘の舞台となる場所がかなり広いので、射程の長いライフルは必須だ。

◀長射程のライフルでも範囲はこの程度。

[第1段階]エンカウント直後

とにかく舞台が広いので、スピードを上げるヘイストをかけ、ライフルを装備するのが基本。また、クモの巣に引っかかった場合に備えて、移動制限治療薬もいくつか準備しておくようにしよう。

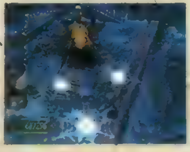


▶巨体に似合わず、敵の動きは早い。

LV	22	落	なし	盗	なし
HP	450				
EXP	6500				
BP	80				

[第2段階]マップ切り替わり直後

特殊攻撃の内容も、能力も、第1段階とほぼ同じ。ただ、マップが狭くなっているので、その分、敵から逃げるのもかなり難しくなっている。もちろんここでも、ヘイストと移動制限治療薬は必須。



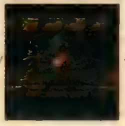
▶攻撃範囲がより広がるクモの巣に注意。

LV	23	落	G23	盗	ツール／万能ツール
HP	320				
EXP	6500				
BP	80				

NMC DATA

Spider (クモ)

LV	22	落	回復剤1／移動制限治療薬／弾＋15		
HP	152				
EXP	20	盗	攻撃力＋1／攻撃力＋2		
BP	3				



17分署に出てきたクモの強化バージョン。とはいえ、はっきりいってザコなので、力押しで十分勝てる。ただし、ボス戦で減っているＨＰの回復を忘れずに。

Eveを探してN.Y.中を捜索する17分署の署員たち。そんななか、Ayaはとある港の倉庫へ向かう。果たして、ここでEveの手がかりはつかめるのか……。

Warehouse

第3埠頭倉庫

倉庫入口➔VS Crab1（カニ）

敵は強力だが貴重なアイテムがいっぱい！

病院をクリアするとマップ上に現れるこの倉庫は、ストーリーの本筋とは関係ないものの、貴重なアイテムが手に入る場所だ。ただし、登場するNMCが超強力なので、地下鉄クリア後に訪れるのも1つの手だ。

【必要行動チャート】

Rat3とバトル
↓
Ⓐで「倉庫の鍵」を入手
↓
Crab1とバトル

◀レベルが低いとNMCから100ポイント近いダメージを受けることも！

▶このツールを取るときは、スチームでダメージを受けないよう注意。

MAP DATA

第3埠頭倉庫

Item ●アイテム

❶PPK ※金網の向こう側
❷ツール ※フェンスの裏
❸Cmプロテクター
❹倉庫の鍵
❺M203改
❻ロケット弾
❼Spプロテクター
❽攻撃力+2（90%）／攻撃力+3（10%）
❾防御力+1
❿防御力+2（90%）／防御力+3（10%）
⓫ツール
⓬ツール

Event ●イベント

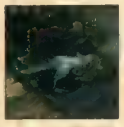
Ⓐ「倉庫の鍵」を入手
部屋の隅で光っているのが「倉庫の鍵」だ。先に進むために必ず拾っておこう。

▲「倉庫の鍵」使用で通行可能に

NMC DATA

Rat3（ネズミ）

LV	26	落	弾+30
HP	215		
EXP	135	盗	弾+30
BP	25		



攻撃パターンは以前のRatと同様だが、非常に動きがすばやく、攻撃力も高い。射程距離が長く、1発の威力が高い武器を装備して攻撃しよう。

Spider3（クモ）

LV	26	落	弾+30
HP	242		
EXP	185	盗	移動制限治療薬
BP	32		

このNMCも動きがすばやく、糸を吐いてこちらの動きを封じてくる。また、すぐに遠くへ移動してしまうので、やはり射程の長いライフルなどで攻撃しよう。

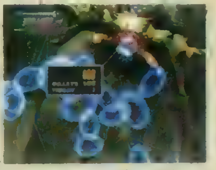
Battle PICK UP

VS Crab1（カニ）

常に側面へ回りこめ！

	胴	腕		
LV	32	27	落	AT4／弾+30
HP	856	420		
EXP	2510	―	盗	攻撃力+1／防御力+1
BP	100	80		

このCrab1はこちらの防御力を低下させる泡と、追尾性能を持ったレーザーの2種類で攻撃してくる。なかでもメインは泡による攻撃だが、その回避法はCrab1の側面にいること。つまり、常にハサミの横に張り付くように位置をとっていれば安全なのだ。そして、もう1つのレーザーを回避するには、Crab1が目を伸ばした瞬間に部屋の中央へ移動し、レーザーが発射されたら部屋の隅に逃げれば大丈夫。ただし、こちらの攻撃中は、レーザーを回避できないので注意すること。



▲泡は確実に回避していこう。

Eveを捜してチャイナタウンに来たAyaは前田に会う。どうやら彼はマンホールに付着していた不審な肉片を見つけたらしい。ひょっとして、この下にEveが？

Chinatown〜Subway

チャイナタウン〜地下鉄

チャイナタウン➔下水道➔ポンプステーション➔地下鉄➔ブルックリンブリッジ

アイテムを入手しながらじっくり進もう

【必要行動チャート】

- チャイナタウンのマンホールから下水道へ
- ▼ ポンプ制御室で2つのポンプを作動
- ▼ 地下鉄でCentipede 1（ムカデ）と戦闘
- ▼ ブルックリンブリッジの警官から「ゲートの鍵」入手
- ▼ 地下鉄駅構内のゲートから地上へ

このチャイナタウンから地下鉄へと向かう途中では、同じ形の通路が連続して登場する下水道が難所となる。ここではマップを参考にしながらすべてのアイテムを集め、強敵Centipede 1（ムカデ）との戦いに備えよう。

▶アイテムが持ちきれなくなったらいったん17分署へ戻ろう。

チャイナタウン

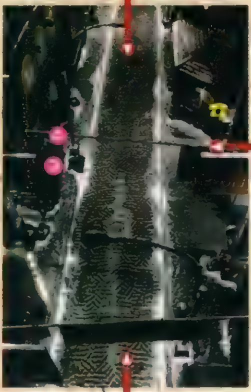
古道具屋に入るのを忘れずに！

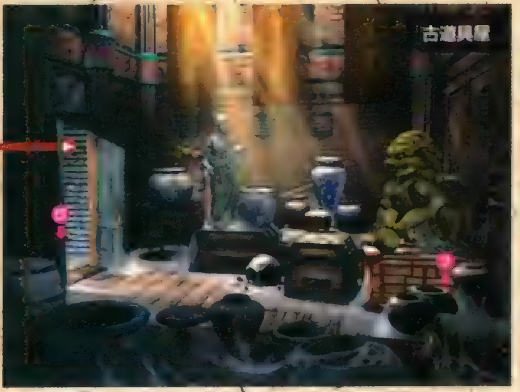
チャイナタウンは1本道の構造になっており、出現するNMCの数も少ない。よって下水道の入口であるマンホールまではすぐにたどり着けるはずだ。しかしその途中には、わかりにくい場所にアイテムが置かれているので見逃さずに入手しておこう。また途中にあるセーブポイントの右側に進むと、古道具屋の一室に入ることができる。中にはハンドガンとツールがあるので、こちらも忘れずに手に入れておきたい。

◀ツールは手前右側にある。

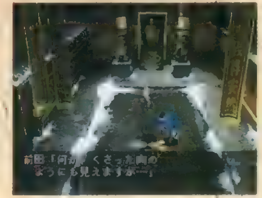
MAP DATA

▼ここでのバトルでは、毒を持ったSnake 2から倒していくのがいい。





▼前田の話を聞いたら、マンホールを調べて下水道へと下りよう。



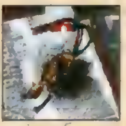
Item ●アイテム

❶回復剤3
❷ＰＥ防御＋1（80%）／ＰＥ防御＋2（20%）
❸攻撃力＋1（80%）／攻撃力＋2（20%）
❹M79改
❺弾＋30
❻M1911A2　※部屋の左側
❼ツール　※部屋の右側で手前に向いて棚を調べる

NMC DATA

Cat1（ネコ）

LV	23	落	回復剤2／弾＋15／弾＋6
HP	135		
EXP	361	盗	弾＋6／弾＋15／回復剤2
BP	21		



素早い動きでこちらを翻弄し、尻尾から光弾を発射して攻撃するNMC。攻撃力は低めだが、動きまわるためにこちらの弾が当たりにくい。なるべく接近してからターゲット設定をしよう。

Snake2（ヘビ）

LV	22	落	弾＋6
HP	99		
EXP	287	盗	毒治療薬
BP	8		

ＨＰが高めなものの、動きや攻撃はセントラル・パークに出現したものとほぼ同じ。やはり攻撃されると毒を受けてしまうので、バトルでは真っ先に倒してしまいたい。

下水道

やっかいな暗闇攻撃に注意しよう

この下水道に出現するBat 1は、攻撃でこちらを暗闇状態にする強敵だ。敵の数が多いため、「暗闇治療薬」による回復のタイミングはとりづらい。ここはできるだけ動き回って攻撃をさけ、確実に1体ずつ倒していくしかない。

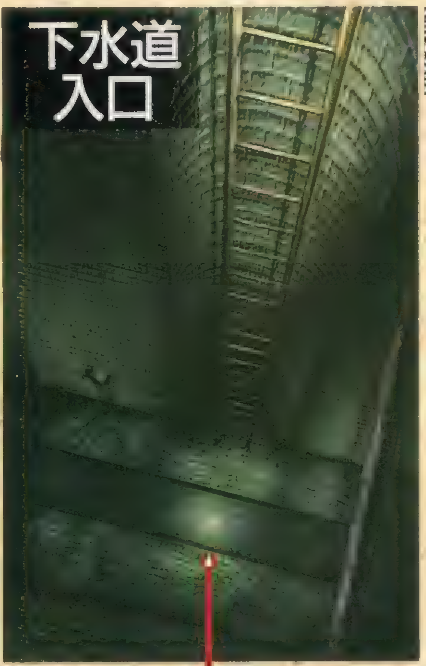
MAP DATA

Item ●アイテム

1. 弾＋15
2. 万能ツール
3. 暗闇治療薬
4. 回復剤4
5. Crプロテクター
6. M203改2
7. 回復剤3（80%）／命中距離＋1（20%）
8. 攻撃力＋1（50%）／防御力＋1（50%）
9. ツール
10. M870
11. 防御力＋2（80%）／攻撃力＋2（20%）

▼こうなると回復を待つしか……

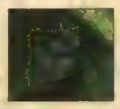
▼敵が多いときは逃げるのも手



NMC DATA

Bat1（コウモリ）

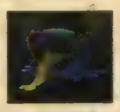
LV	23	落	回復剤2／暗闇治療薬／弾＋6
HP	112		
EXP	301	盗	回復剤2／暗闇治療薬
BP	10		



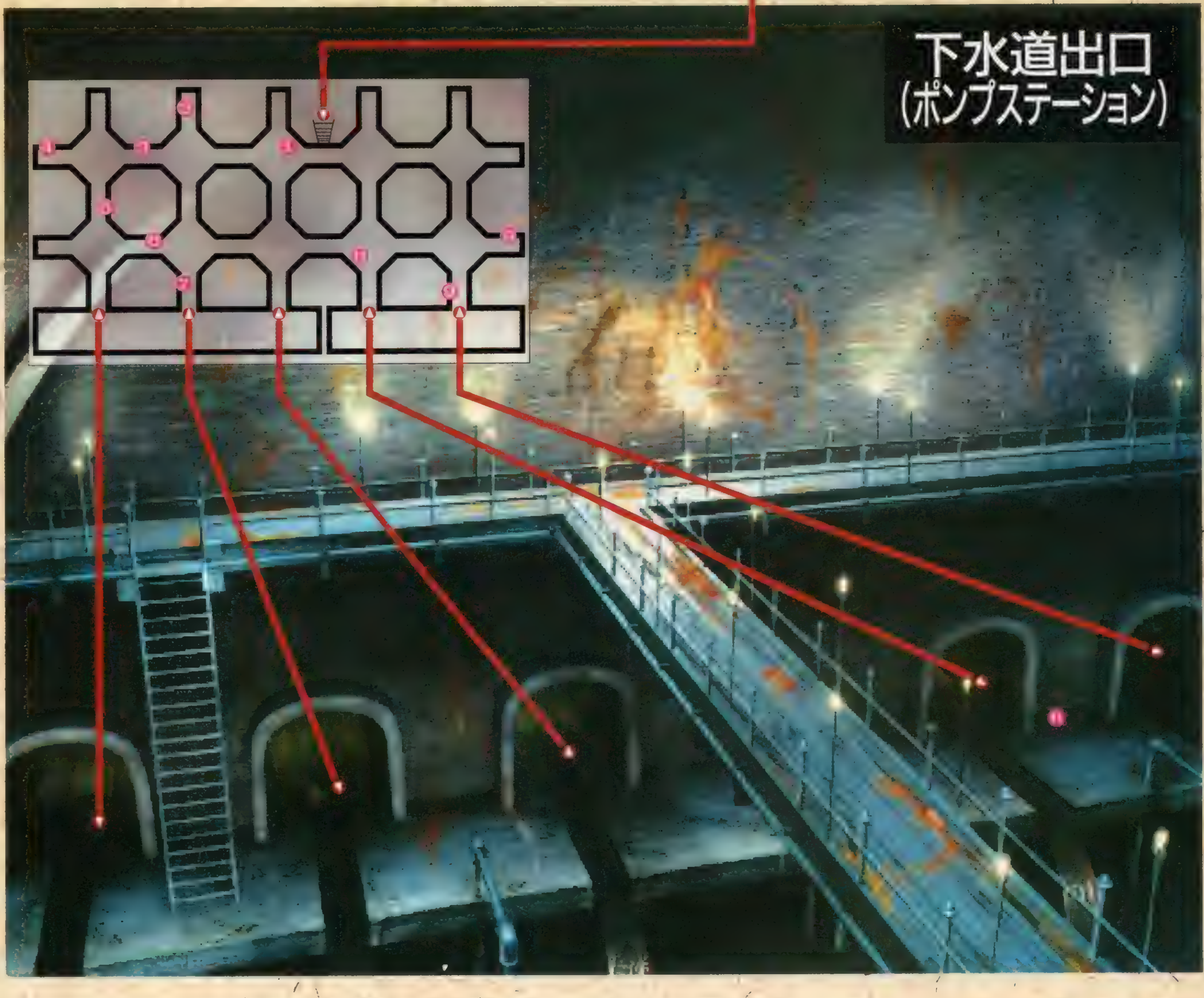
超音波でこちらを暗闇状態にするので、戦いが長引きやすい。なかなか倒せないときには、射程の制限がないエナジーショットを使うのも有効だ。

Flog2（カエル）

LV	24	落	回復剤2／ガラクタ
HP	153		
EXP	425	盗	ガラクタ
BP	12		



こちらの防御力を低下させる攻撃をするので、バトル時は速攻で倒そう。ただし出現率が低く、まったく遭遇しないことも多そう。



P62へ

ポンプステーション

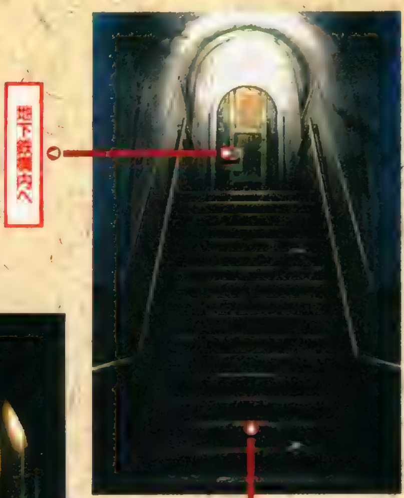
ポンプ制御室で地下鉄への道を開け！

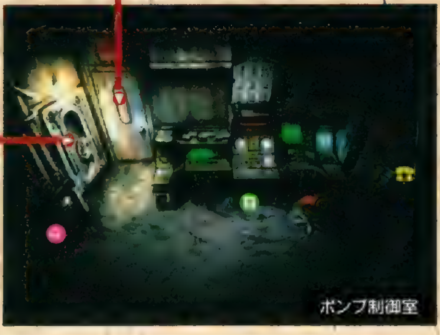
▲最後は必ず電源を切ること

▲宝箱の中には強力なクラブもある。

このポンプステーションでは、ポンプ制御室でタンクを操作して下水道を通れるようにしなければならない。その手順としては、まず制御室の機械を調べて電源をつけ、1つ目のポンプを作動させる。そして次にもう1度機械を調べ、電源をつけたままで2番目のポンプを作動させる。するとスライムが出現して壁を破壊し、地下鉄への道が通行可能になるのだ。ただし、そのままでは下水の流れが激しくて渡れないので、必ず最後に電源を切り、水の流れを止めておくことを忘れずに。

薄暗い下水道の奥には何が……？





MAP DATA

Item ●アイテム

❶クラブ改3
❷ツール
❸回復剤3
❹弾＋30

NMC DATA

Alligator2		（ワニ）	
LV	25	落	命中距離＋1／CR 回避率＋1
HP	215		
EXP	522	盗	ガラクタ／ツール
BP	26		

ゲーム序盤に登場したときよりも強くなっているが、もはやAyaにとっては強敵ではない。ただ2匹同時に出現するので、最初はどちらかに的を絞って攻撃しよう。また「クラブ改2」か「クラブ改3」で攻撃すると、まれに「ツール」が盗める。

Event ●イベント

Ⓐ下水道の中にスライムが！

下水道からポンプステーションにたどり着いたAyaは、スライムと化したセントラル・パークの観客たちに遭遇する。そしてスライムは、そのまま下水の中へ……。

▶何らかの意思を持っているよう……。

Ⓑスライムの向かう場所は…

制御室でAyaがタンクを操作すると、再び下水管からスライムが噴出！　スライムは下水道の壁を破壊して、どこかへ進んでいく。その先にはいったい何が？

▶彼らの向かう先は、やはりEveの元？

地下鉄構内

ボスは強敵。心してかかれ!

この地下鉄構内では、いよいよ強敵であるCentipede1との戦いが待ち受けている。アイテムや装備を確認し、もし不十分なようならいったん17分署に戻ってチューンナップなどをしておこう。

◀ここで必ずセーブをしておくこと。

MAP DATA

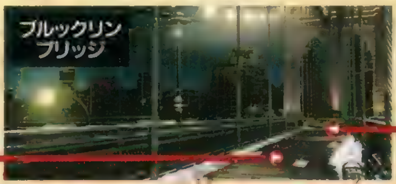
Item ●アイテム

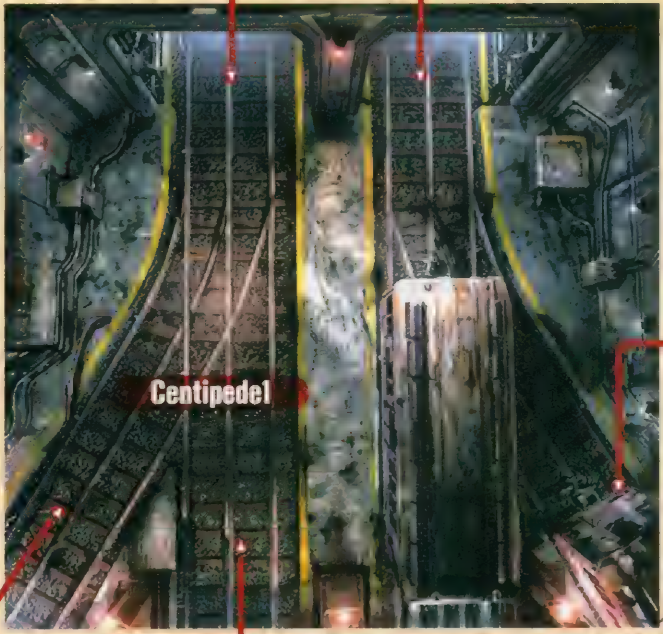
❶CR回避+1(80%)/CR回避+2(20%)
❷命中距離+1(80%)/命中距離+2(20%)
❸回復剤3
❹回復剤3(80%)/弾+30(20%)
❺Bプロテクター
❻ツール(95%)/万能ツール(5%)
❼ツール

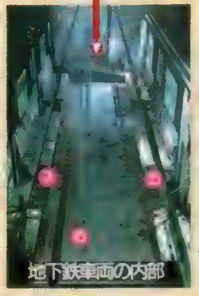
Event ●イベント

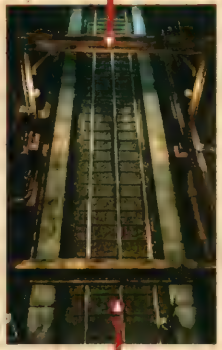
Ⓐで倒れている警官を調べよう

Centipede1を倒してブルックリンブリッジへ向かうと、1人の警官が倒れている。ここでは彼を調べて、「ゲートの鍵」を手に入れよう。









Battle PICK UP

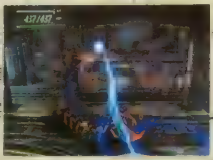
VS Centipede1(ムカデ)

回復アイテムをなるべく多く用意してから戦おう

頭部	LV	26	落	弾+30/防御力+1/攻撃力+1
	HP	800		
	EXP	10000	盗	ツール
	BP	90		
胴1・胴2	LV	26	落	※欄外に表記
	HP	120		
	EXP	―	盗	弾+30(胴1)/回復剤3(胴2)
	BP	65		
尾	LV	26	落	M79改2
	HP	180		
	EXP	―	盗	毒治療薬
	BP	80		

[第1段階]分裂前

まず初期状態のCentipede1は、上空から降りそそぐ毒の弾と、こちらを暗闇状態にする電撃を中心に攻撃してくる。毒の弾はよけにくいが、電撃は敵の側面にまわれば回避可能だ。また、時々繰り出す体当たりは非常にダメージが高いので、こちらも側面への移動で回避しよう。「オートヒール」と「毒回避」の追加効果を防具に付けておくと、戦いはかなり楽になるはず。覚えておこう。



▶たとえ毒を受けても、暗闇状態だけは確実に回避しよう。

[第2段階]分裂後

Centipede1にある程度ダメージを与えると、今度は4体に分裂して攻撃してくる。それぞれが連続して体当たりをしてくるので、第1段階よりもかなりきびしい戦いになるだろう。そこで第1段階のときはなるべくPEでHPを回復し、この第2段階では「オートヒール」で自動回復できるようにしておきたい。そのためにも「回復剤3」はなるべく多く用意しておく必要がある。

▶攻撃時はターゲットナンバーを確認し、1体に集中攻撃だ。

※回復剤3/PE防御+1/命中距離+1(胴1)、回復剤3/装弾数+1/CR回避+1(胴2)

NMC DATA

Mole1		(モグラ)	
LV	25	落	回復剤2/毒治療薬/弾+6
HP	161		
EXP	462	盗	攻撃力+1
BP	15		

地中に潜って突然違う場所から出現し、長い腕を使って攻撃してくるNMC。地面から顔を出した瞬間を狙って(まさにモグラ叩きの要領で)攻撃を叩きこもう。

地下水路を脱出したAyaは、Eveが操る巨大なスライムを追ってアメリカ自然史博物館へ。物語はいよいよクライマックス! Eveとの最終決戦を前に、衝撃の事実が明かされる!?

Museum

アメリカ自然史博物館

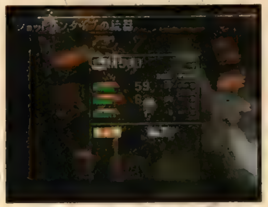
1階、2階、3階(4階)

よみがえる太古の恐竜たち!死闘をくぐり抜けEveを追いつめろ!

博物館内で出るNMCは、恐竜系を筆頭にどれも最強クラス。"ヘイスト"などのPEや、館内で手に入る強力な装備品を駆使して対抗しよう。また、館内にはセキュリティシステムが働いている。それを解除するまでは行動範囲が制限されるぞ。

▼まずは警備室でセキュリティを解除して、本格的な探索を開始するのだ。

▼手に入れた強力な武器、防具をチューンナップで強化して戦おう。



【必要行動チャート】

- クランプ博士のあとを追い、化石展示室でNMCと戦闘
- 顔面石像の部屋でArmadilloと戦闘
- あの階段で2階へ
- 非常ハシゴで3階へ
- 「中型恐竜の部屋1」から「吹き抜け」に出て2階におりる
- 2階の警備室でセキュリティシステムを解除する
- 2階のクランプ研究室で「クランプキー」を入手
- 3階の●でTriceratopsを倒す。倒したあと部屋の手前へ進み、1階の中庭に転落する
- 1階の中庭でT-Rexを倒す
- 3階の「中型恐竜の部屋2」へ行き、イベント後、4階へ

博物館1階

アイテムを回収しつつ、2階を目指そう!

最初の段階では、封鎖されたエリアと鍵がかかった扉は通れない。取れるアイテムだけを回収して2階へ進もう。また、館内の所々にある質問マシン(マップでは●と表示)を調べて正解の答えを選ぶと、いろいろなアイテムが手に入るぞ。

▼1階見取り図

Battle PICK UP

VS T-Rex

死力をつくす長期戦 炎をかいくぐり攻撃せよ!

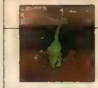
LV	35	EXP	100000	落	M8000
HP	2600	BP	256	盗	ツール

T-Rexと戦う前に、アイテムを使ってAyaのHPを回復させよう。使う武器はライフルやショットガンよりも、発射のタイムラグが少ないハンドガンがオススメだ。T-Rexは口から吐く火炎と、Ayaを追尾するレーザーで攻撃してくる。とくに火炎の威力がすさまじく、バトルフィールドの端で炎に巻かれると、連続で大ダメージを受けるので注意すること。追尾するレーザーは、発射直後にダッシュでその場を離れれば回避できるはず。火炎攻撃は背後に回れば安全なので、T-Rexが火炎を吐いている間にガンガン攻撃していこう。

◀▼バトルフィールドの端に追い込まれると非常に危険!安全な位置を確保しながら攻撃しよう。

NMC DATA

Chameleon (カメレオン)



複数で出現し、変則的なジャンプでプレイヤーを惑わせる。1体ずつ確実に倒そう。

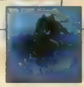
LV	29	落	ガラクタ/弾+15/回復剤2
HP	262		
EXP	896	盗	ガラクタ/弾+30
BP	16		

Troodon (トルードン)

攻撃力の高いかみつき攻撃は、かわすのが難しい。不用意に近づくのは危険だぞ。

LV	30	落	弾+15/回復剤3
HP	345		
EXP	1530	盗	回復剤1/回復剤2
BP	32		

Armadillo (アルマジロ)



単調な攻撃しかしてこない楽な相手だが、防御力が異常に高く、なかなか倒せない。

LV	29	落	中ボス	回復剤3/回復剤4/万能薬
HP	283		ザコ	ガラクタ/弾+15/回復剤3
EXP	—	盗	中ボス	防御力+1
BP	12		ザコ	弾+15

EXP	中ボス	2326	ザコ	1202

Scorpion (サソリ)

尻尾の一撃と毒のブレスを使う強敵。ダメージを与えると、必ず尻尾で反撃する。

LV	32	落	中ボス	回復剤3/PE防御+1/命中距離+2
HP	—		ザコ	毒治療薬/弾+30
EXP	—	盗	中ボス	命中距離+2
BP	24		ザコ	毒治療薬 回復剤4

HP	中ボス	486	ザコ	431
EXP	中ボス	3652	ザコ	2036

クランプキー

人気の絶えた博物館にクランプ博士の罠が……!

この部屋のツールを取るには……

顔面石像の裏にある「ツール」は、2階の非常ハシゴから1階におりて、非常口から部屋に入れば入手できるぞ。

下の隠し部屋に行くには?

下の隠し部屋への入口をふさいでいる箱は、調べると左にずらせる。これで部屋に入れるようになるのだ。

▲2階の警備室でセキュリティを解除すると通行可能に

▲「クランプキー」を使うと通行可能に

MAP DATA

Item ●アイテム

①回復剤4 ※画面外の左下
②回復剤3
③P220改(50%)/G22(30%)
④回復剤3 ⑤M203改3
⑥ツール ※顔面石像の裏側
⑦防御力+1 ⑧弾+30
⑨回復剤+3
⑩M8000 ※T-Rexが落とす
⑪弾+30
⑫防御力+1(50%)/防御力+2(50%)
⑬攻撃力+1(80%)/攻撃力+2(20%)
⑭Nスーツ⑮ツール⑯トレカ

Event ●イベント

Ⓐ博物館の恐竜が復活

クランプ博士を追って化石展示室に行くと、TroodonなどのNMCが出現する。この戦闘後、博物館内にNMCが出現するようになる。

Ⓑ中ボスScorpionと戦闘

この部屋では中ボスのScorpionがプレイヤーの行く手をはばむ。倒さないと先には進めないので、覚悟を決めて戦おう。

ⒸArmadilloの急襲!

顔面石像の部屋に入り、そのまま部屋を出ようとすると、イベントが発生してArmadilloが3体出現する。このイベントを発生させないと2階の非常ハシゴが使えない。

ⒹT-Rexとの対決!

Triceratopsに突き落とされたあと、中庭の中央に進むとT-Rexとの戦闘に突入する。戦闘に入る前に、HPの回復や装備の変更などの準備をすませておくこと。

博物館2階

まずは警備室へ行き博物館のセキュリティを解除せよ!

㋐の階段で2階に上がってきた直後は、北にある非常ハシゴですぐに3階へ行くしかない。1度3階に上がり、吹き抜けを通って2階に戻ってこよう。そうしたらまず、警備室に行ってセキュリティを解除。そのあとクランプ研究室へ行き、「クランプキー」を手に入れるのだ。

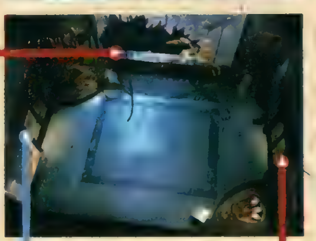
1階と3階の非常口に移動が可能

非常ハシゴを使うと、1階と3階の非常口に移動できる。1階には非常口から館内に入らないと取れないアイテムがあるので、そっちを先に回収しておこう。そのあと3階に移動だ。

▲Qの答え:「1平方cm〜」

非常ハシゴ

要セキュリティ解除



博物館の心臓部とも言える2階……ここを制してEveへの道を切り開け!

MAP DATA

Item ●アイテム

①防御力+1(50%)/攻撃力+1(50%)
②PE防御+1(50%)/CR回避+1(50%)
③蘇生薬 ④Crベスト改
⑤万能ツール
⑥クランプキー ※クランプ焼死後に死体より入手
⑦前田ガン ※前田より入手
⑧攻撃力+1(50%)/防御力+1(50%)
⑨防御力+1
⑩MP5PDW ⑪ツール
⑫M500 ⑬暗闇治療薬
⑭Bジャケット

隠し部屋が出現!

T-Rexを倒し、3階で最上階への道が開くイベントを発生させると、この部屋に隠し部屋が出現する。ディスプレイのガラスが割れているところを通れば、中に入れるぞ。

▲Qの答え:「葉緑体バクテリアが〜」

博物館4階(隠し部屋)

MAP DATA

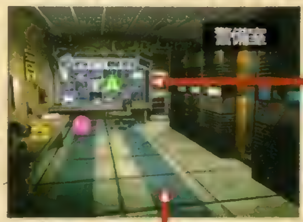
Event ●イベント

Ⓐ警備室のモニターにEveの姿が!

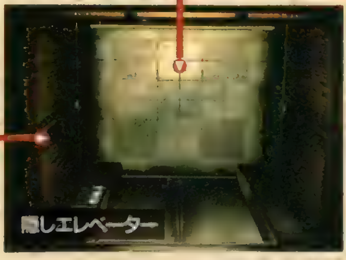
警備室ではセキュリティシステムを停止させるほかに、モニターで最上階にいるEveの姿を確認できる。今まさに完全体を生み出そうとしている彼女の野望を、何としてもくい止めなくては!

Ⓑクランプ博士が語る衝撃の事実!

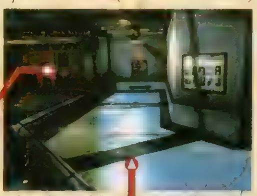
クランプ研究室に飛び込んだAyaの前には、なぜか前田が両手を上げて立っている。彼はクランプ博士の研究内容を探るため、研究室に忍び込んでいたらしい。前田から「前田ガン」を手渡されると、そこにクランプ博士が現れて……!



4Fへ移動



このエレベーターに乗るには?
セキュリティの右側に入り、✚キーの右下を押し続けよう。



エレベーター

▲「クランプキー」を手に入れ使うと通行可能に

▲セキュリティを解除すると通行可能に

要セキュリティ解除

要セキュリティ解除

1階い

要セキュリティ解除

3階え

要セキュリティ解除

NMC DATA

Pterodacty			(プテラノドン)	
LV	31	落	中ボス	回復剤4
			ザコ	回復剤3/弾+30
HP	370	盗	中ボス	命中距離+1/装弾数+1
BP	32		ザコ	暗闇治療薬/弾+15
EXP	中ボス	3256	ザコ	1829

氷のブレスと暗闇効果のあるブレスを使い分けて攻撃してくる。たまにフェイント気味の体当たりも仕掛けてくる。でも強くはない。

博物館3階(＋4階)

Eveのいる4階へと向かう前に…

▼3階見取り図

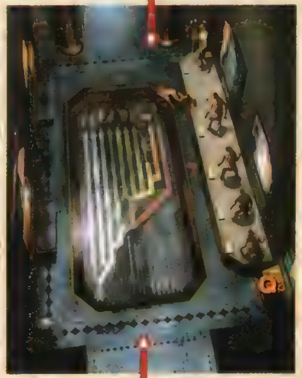
まず、非常ハシゴを使って上がってきたら、アイテムを集めつつ、吹き抜けへと通じている中型恐竜の部屋1を目指そう。2階でセキュリティを解除して「クランプキー」を手に入れてきたら、いよいよTriceratops(中ボス)との対決だ。部屋に入る前に装備のパワーアップをしっかりやっておこう。そして、1階の中庭でボスのT-Rexを倒したあと、中型恐竜の部屋2に入るとイベントが発生して、Eveがいる場所(4階)への道が開ける。同時に部屋の中にあるディスプレイのガラスが割れて、隠し部屋が出現するので、きっちりアイテムを入手してから最上階に進もう。

MAP DATA

Item
●アイテム

- ①ロケット弾 ※非常ハシゴの横
- ②回復剤4
- ③SVプロテクター
- ④ツール
- ⑤M9改2
- ⑥フル回復

▲Qの答え:「活性酸素～」



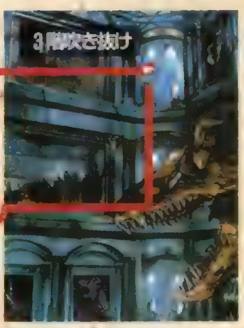
▲Qの答え:「アフリカの～」

クランプキー　2階お　2階う

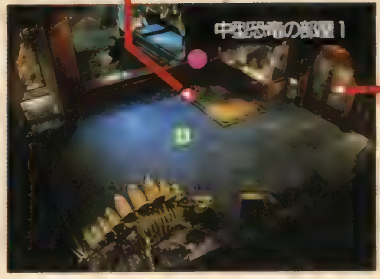
部屋の手前に進もうとすると……

この部屋でTriceratopsを倒したあと、手前に進もうとすると、Ayaが1階の中庭に転落させられるイベントが発生。階段を下りることもできるが、このイベントを発生させないとT-Rexとは戦うことができない。

クランプキー



2階吹き抜けへ



Eveのいる部屋へ

この先にEveが…!

この先には、完全体をその身に宿したEveが待ち受けている。アイテムや装備の準備は万全か? 取り残しているアイテムはないか? 確認してから踏み込もう。

博物館4階

- ◀セキュリティを解除すると通行可能に
- ◀「クランプキー」を入手すると通行可能に

MAP DATA

Event
●イベント

Ⓐ Pterodacty来襲!
通路を横切るAyaの前に、ガラスを突き破ってPterodactyが出現！　狭い場所での戦闘なので、ブレス攻撃は回避しづらい。補助系のＰＥを駆使して戦おう。

Ⓑ ガラスを抜けて吹き抜けへ
中型恐竜の部屋１に入ると、何者かに鍵をかけられて部屋から出られなくなる。割れたガラスから吹き抜けに出て、２階に下りるしかないのだ。

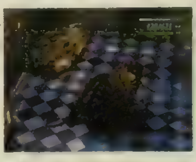
Ⓒ 対決! Triceratops
「クランプキー」を使わないと入れないこの部屋では、中ボスのTriceratopsと対決することに。手強いが戦いは避けられない。覚悟を決めて勝負だ！

Ⓓ ついにEveの待つ４階へ!
この階段を上がれば、Eveがいる場所へは１本道。長かった博物館での戦いもようやく終わりを迎えるぞ。これより先の展開は、君自身の目で確かめよう！

Battle PICK UP

VS Triceratops (トリケラトプス)
強力な体当たりをかわして反撃だ!

Triceratopsは中ボスだが、その強さはこのあとに戦うボスのT-Rexにもひけを取らない。なめてかかると痛い目どころではすまないぞ。このＮＭＣは、ある程度のダメージを与えると頭がなくなり攻撃パターンが変化する。段階ごとの特徴を把握することが勝利への鍵だ。


▶あとに控えているT-Rex戦に備え、回復アイテムは温存しておきたいが……。

[第１段階]

頭がある状態のときは、部屋の中をゆっくりと移動し、立ち止まると変則的な軌道を描くレーザーか、体当たりで攻撃してくる。とくに体当たりは威力が大きく、突進してくるスピードも速いため、かなり悩まされることになるはず。ＰＥのヘイストを使って戦わないと、よけるのはかなり難しい。

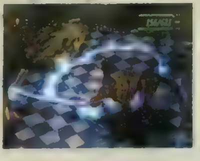
LV	33	落	弾＋６／防御力＋２／攻撃力＋２
HP	862		
EXP	50000	盗	装弾数＋１／ＣＲ回避＋１
BP	60		

▶歩いているときが攻撃のチャンスだ！

[第２段階]

頭がなくなった状態になると、とたんに移動スピードが速くなり、部屋内を縦横無尽に駆け回るようになる。やっかいだった体当たり攻撃はなくなるが、そのぶんレーザーの攻撃は激しくなるので油断はできない。円を描くレーザーの軌道を読んで、回避できるようになるしかない……。

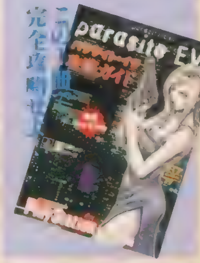
LV	33	落	－
HP	1000		
EXP	－	盗	命中距離＋１／ＰＥ防御＋１
BP	60		


▶うまくレーザーの輪の中に入り込もう。

4/11発売!

電撃攻略王
パラサイト・イヴ 攻略ガイド
（電撃PlayStation特別編集）

話題のクライスラー・ビルディングまでを徹底解析！　まさに「Ｐ.Ｅ」ファンのバイブルとなる攻略ガイドの登場だ。基本攻略にくわえ、ＮＭＣやイベント、アイテムのデータも網羅し、親切さは業界一。絶対必携!!
（定価：￥950・税別）



Aya特大ポスター＆プロモーションビデオ
当選者発表!

Vol.69でお知らせしたスペシャルプレゼントの当選者30名様は下の方々。おめでとう!!

北海道／吉田敦志
北海道／吉本浩子
北海道／福岡たゑ子
岩手県／加藤理恵
秋田県／館岡玄太
福島県／佐藤大輔
栃木県／海老原那津子
栃木県／大根田有実
埼玉県／寺沢由佳子
東京都／伊東悦子
神奈川県／若林優子
長野県／村岡友正
新潟県／富居良文
富山県／竹島永貴子
福井県／伊藤江里
福井県／疋田智香子
静岡県／吉村香
愛知県／金澤孝広
愛知県／山田和代
京都府／石尾武
大阪府／小川美幸
奈良県／林祥子
和歌山県／山崎陽子
島根県／水津安盛
広島県／古屋亜矢子
山口県／岡田浩昭
福岡県／紫志麻
福岡県／水原美咲
長崎県／近藤洋平
大分県／若林博

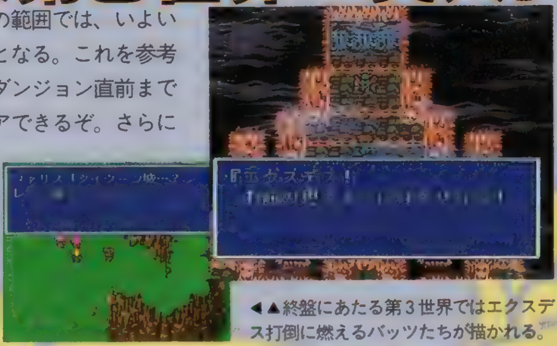
FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV

いよいよ第3世界へ突入!

さらなる展開を迎えたストーリーも、いよいよ大詰め。今回は、第3世界突入から次元のはざま直前までの流れをダイジェストで紹介するぞ。さらに今回は、各ボスキャラの攻略法を始め、青魔法、歌、召喚魔法の詳しいデータ集も完全大公開!! ボリュームたっぷりの内容でお届するので、絶対に見逃せないぞ!

攻略3回目となる今回の範囲では、いよいよ第3世界がメイン舞台となる。これを参考に進んでいけば、ラストダンジョン直前までのボス戦も、ラクにクリアできるぞ。さらに今回は、熟練者にもうれしいとっておきのデータ集も公開。パーフェクトプレイを目指しているプレイヤーは、要チェックだ!



◀▲終盤にあたる第3世界ではエクスデス打倒に燃えるバッツたちが描かれる。

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

発売中 RPG	▸¥4,800 ▸スクウェア ▸MC(1ブロック)

WORLD MAP

上のワールドマップに表示された番号は、各チャートの番号に対応している。だが、あくまで最短ルートを示したものなので、それ以外の場所にもイベントなどが用意されている。また、2つの世界が1つに戻ったため、これまでに行けなかった場所も行けるようになっているぞ。必ず1度は訪れてみよう。

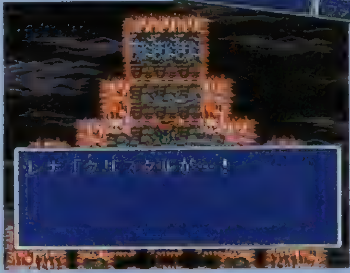
1. タイクーン城
2. ギードのほこら
3. ピラミッド
4. 長老の木
5. 蜃気楼の町
6. 孤島の神殿
7. フォークタワー
8. 大海溝
9. イストリーの滝
10. 封印城クーザー

▼次元のはざまへ

前号までのあらすじ

第2世界に着いたバッツたちは、賢者ギードやゼザ、ケルガーたちの協力を得て、徐々にエクスデスを追いつめる。が、圧倒的な力を持つエクスデスの前にガラフは倒れ、運命は絶望的かと思われた。しかし、ガラフの遺志を受け継ぎ戦士として目覚めたクルルを仲間に加えた彼らは、さまざまな思いを胸に、エクスデス城を目指す。そして ついに、エクスデスを打ち倒す!

▲共に戦ってきたガラフの死は戦士たちを戸惑わせる。



▲エクスデスとの直接対決。長きにわたって続いた戦いに終止符を打て。

◀エクスデスを倒すことで、世界に平和を取り戻せるはずだったが……。

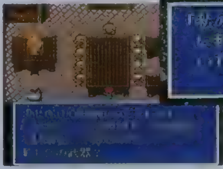
©1992、1998 スクウェア

1 タイクーン城
2 ギードのほこら

まず、タイクーン城からデスバレー、さらに西の谷を抜けてギードのほこらに向かおう。ここではギードから、エクスデスが生きていることなどの情報を教えてもらうことになる。

伝説の武器とは…

▼エクスデスを倒すためには伝説の武器が必要らしい。

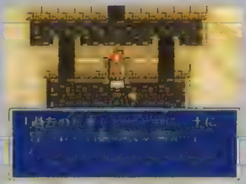


▲倒したはずのエクスデスが、再びバッツたちの前に現れる！

3 ピラミッド

このピラミッドに落ちている宝箱のほとんどはトラップ。箱を開けると中から敵が現れて、襲いかかってくるぞ。倒すとアイテムをもらえるが、かなり手強いので戦力に不安があるときは無視した方が得策。また、アルケオザウルスや固定キャラのマシンヘッドとの戦闘もできる限り避けること。

伝説の竜王が復活！



▶全部で4つある石板の1つが、このピラミッドに眠っている。

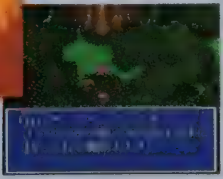
▶建物の内部に仕掛けられた罠を解除しながら奥へと進もう。

▲石板を手に入れると封印が解かれて竜王「バハムート」が復活してしまう……。

4 長老の木

第1の石板を手に入れ、古代図書館に帰ろうとすると、長老の木がある森の中に突然エクスデスが出現。そして、彼の手下の1人、メリュジーヌがレナを人質にとって、バッツたちに襲いかかる！　成す術のないバッツたち。果たしてレナの運命は……。

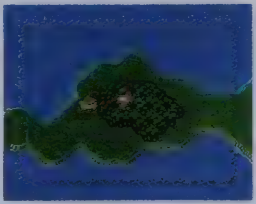
◀飛竜の捨て身の活躍によってレナは救出される。



▶メリュジーヌとの戦闘に勝てばレナが再び仲間に。

5 蜃気楼の町

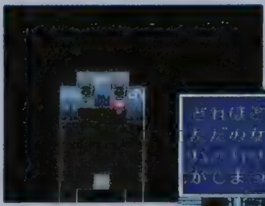
この町の店では、これまでに手に入れたどれよりも強力な装備品や魔法が売られている。これから先の戦いを勝ち抜くためにも、1度戦力を整えておくことをすすめる。また、エリクサーなどの希少なアイテムも売ってるので購入しておこう。



◀この辺りを歩き回れば町の中に入れるぞ。

6 孤島の神殿

第2の石板が眠る孤島の神殿は、かつてビッグブリッジがあった場所に建っている。それほど広くはないし、構造も単調なので、スムーズに進めるはず。また、内部に落ちている宝箱の中身は、どれも高価で役に立つものばかり。ぜひ、手に入れておきたい。



◀レバーを操作すれば通気ダクトの中を通って別の部屋に行くことができるぞ。

第2の石板を獲得！

▶石板が保管された部屋に、エクスデスが差し向けた刺客が待ち受けている。

ボスに勝つための究極攻略法

CHART NUMBER 4

BOSS メリュジーヌ

●いち早く属性と弱点を見極めろ！

LV	29〜33
HP	20000
AP	20
弱点	バリアチェンジで変化
落	なし
盗	皮の靴

オススメアビリティ

●黒魔法　●青魔法

こちらの攻撃を受けるたびにバリアチェンジして、属性を火、雷、冷気のいずれかに変化させる。できるだけ、これらの属性での攻撃は避けて、攻撃力の高いキャラの直接攻撃か、バイオのような特殊な属性の魔法を使おう。その点では、青魔法が有効と言えるので、2人くらいにこのアビリティを付けておけば思ったよりも簡単に勝てるはずだ。

◀魔法中心の攻撃なのでサイレスで封印。

CHART NUMBER 6

BOSS ストーカー

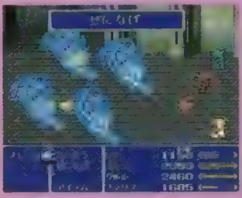
●全体攻撃で本物を討て！

LV	7
HP	20000
AP	20
弱点	なし
落	なし
盗	ダークマター

オススメアビリティ

●ぜになげ　●みだれうち

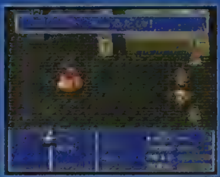
4体いるうちの3体はニセモノで本物は1体。外見からは、本物とニセモノの区別は不可能なので、「ぜになげ」や「みだれうち」のような全体を攻撃できるアビリティを付けておこう。また、あまり効率が良いとはいえないが、「ためる」などで攻撃力を上昇させ、予測で攻撃するのも1つの方法。魔法で攻撃すると反撃されるので要注意。



◀お金は減るけど「ぜになげ」が一番効果的。

AP稼ぎポイント

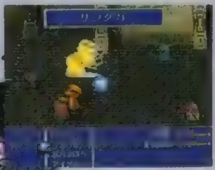
大量のAP（アビリティポイント）を稼ぎたいなら、フェニックスの塔に出現する"マジックポット"が狙い目。塔の中に置かれている壺を調べると出現し、エリクサーを欲しがるので渡してあげよう。するとエリクサーをもって一目散に逃げてしまうが、代わりに100のAPが獲得できるのだ。出現する数に限りがあるのは難点だが、全部のマジックポットにエリクサーを渡せば一気にジョブレベルを上げられるぞ。



◀どんな攻撃も効かないので倒すのは不可能。

【ボスデータの見方】データ欄は、LV＝レベル、AP＝もらえるアビリティポイント、落＝落とすアイテム、盗＝盗めるアイテムを表しています。

7 フォークタワー



▲戦力が分断されるため全力で戦わないと勝てないぞ。

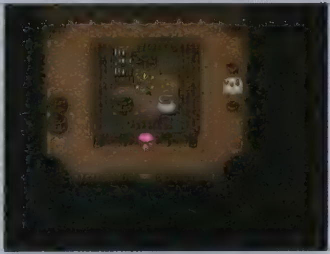
◀「れんぞくま」と組み合わせて使えば、大抵の敵は一瞬で倒せるぞ!

この塔では、二手に分かれて行動することになるので、バランス良く2人1組に分けよう。右側の塔では魔法が使えないので、戦士系のジョブ、左側の塔では直接攻撃をすると100%反撃されるので、魔法使い系のジョブが最適だ。それぞれの最上階でボスを倒せば究極魔法「フレア」と「ホーリー」が覚えられる。

8 大海溝

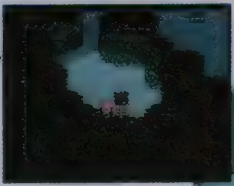
第3の石板が眠るこの海底洞窟には熔岩が流れていて、踏むとダメージを受けてしまう。1回のダメージは少ないが、蓄積すると大きな痛手となるのでレビテトを唱えて回避しよう。また、このダンジョンに出現する敵は、すべてアンデッド。当然、火属性や回復系が弱点だから、白魔法や黒魔法、召喚魔法、魔法剣のいずれかを付けておくとラクに進めるぞ。

▶途中にドワーフが武器やアイテムを売ってくれる場所がある。中継地点として利用しよう。



◀最深部に待ちかまえているボスを倒せば、第3の石板が手に入る。残りはあと1つ!

9 イストリーの滝



◀石板が眠る場所には、落とし穴から落ちないと行けないのだ。

▼封印が解けて海竜〝リヴァイアサン〟が姿を現す!

このダンジョンに最後の石板が眠っている。出現する敵の多くは雷属性が弱点なので、召喚魔法シルドラ、黒魔法サンダラなどをメインに戦っていこう。ただし、ほかの敵とは比べものにならないほど強い〝トンベリ〟だけは別物。遭遇したときは、足早に逃げること。ちなみにリヴァイアサンは無視できるので、1度近くの町に戻って態勢を整えてからでも遅くはないだろう。

10 封印城クーザー

ルゴル村の南にあるこの城には、伝説の武器が封印されている。1枚の石板と交換に、12種類の武器(エクスカリバーやアサシンダガーなど)の中から3つを自由に選択することができるぞ。すべての石板を集め、伝説の武器もすべて入手したら、いよいよエクスデスが待つラストダンジョンに突入だ。タイクーン城があった場所に開いた次元のはざまを通って、一気に乗り込め!

▼伝説となっているだけに、どの武器も攻撃力に優れ、特殊な効果を秘めている。

▲ガラフやゼザ、戦いに倒れた仲間たちの遺志を受け継ぎ、エクスデスとの最終決戦に向かう……。

そして物語は最終局面を迎える

ボスに勝つための究極攻略法

CHART NUMBER 7 BOSS ミノタウロス

●カウンターが勝利のカギだ!

LV	37
HP	19850
AP	20
弱点	なし
落	なし
盗	革の靴

オススメアビリティ ●まもる ●カウンター

最善策として、まず「まもる」で敵の攻撃を無効化し、「カウンター」で反撃する方法がある。そのためには、ナイトかモンク、どちらかのジョブにする必要があるぞ。時間はかかるが、もっとも安全な戦法なのだ。

▶この戦闘は戦士系ジョブがいい。

CHART NUMBER 7 BOSS すべてを知る者

●魔法を防げばザコも同然!

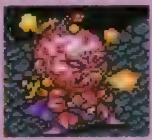
LV	53
HP	16999
AP	
弱点	風
落	なし
盗	コルナゴの壺

オススメアビリティ ●白魔法 ●召喚魔法

戦闘が始まったらボスにバーサクをかけて、魔法を使えないようにしてしまおう。バーサク状態になったボスの攻撃は強力だが、ゴーレムで防げば大丈夫。あとは、もっとも強力な魔法を連続で唱えまくれば難なく倒せる。

▶リフレクを応用した戦法もいいぞ。

CHART NUMBER 8 トライトン(赤) ネレゲイド(青) フォーボス(緑)



トライトン(赤)

LV	37
HP	13333
AP	20(3体合計)
弱点	冷気、ケアル系
落	なし
盗	金の針

ネレゲイド(青)

LV	20
HP	13333
AP	ー
弱点	火、ケアル系
落	なし
盗	金の針

フォーボス(緑)

LV	39
HP	13333
AP	ー
弱点	地震
落	なし
盗	金の針

オススメアビリティ ●白魔法 ●ぜになげ

この3体のボスは、全員同時に倒さない限り何度でも復活する特性を持ってる。「ぜになげ」や魔法を使ってつねに3体同時に攻撃すれば必ず勝てるぞ。ただし3体の属性、弱点を良く考えることと、バランス良く平均的にダメージを与えることが重要だ。あとは、シェルやプロテスなどの補助魔法でダメージを軽減させ、残りHPに注意しながら戦おう。

▶デルタアタックを受けたらエスナで回復させよう。

青魔法&歌のすべてを一挙に大紹介!!

修得条件が特殊な〝青魔法〟と〝歌〟。意識せずにプレイしていると修得しそこねてしまうことも多いハズ。そこで今回は、すべての青魔法と歌の修得法、その効果について徹底的に紹介していくので大いに役立ててほしい。また、ストーリーの進行具合で修得不可能になるものが存在するので、下の表を参考にして絶対見逃さないように注意を払うことが必要だ。

▲ボス戦などでもかなりお世話になるぞ。ぜひとも全種類を覚えよう！

▶白、黒魔法の中には存在しない属性の魔法もあるので、うまく活用したい。

青魔法リスト

ここでは、全青魔法の詳細データを完全紹介！ どの魔法もかなり使えるので、これから迎える最終局面に際してぜひとも覚えておこう。また、ほとんどの青魔法は、ラーニング可能な特殊技が使える敵を「あやつる」ことで効率良く簡単に覚えることができるぞ。試してみよう。

◀レベル3フレアやレベル5デスはかなり使えるぞ。

▶場合によってはケアルガよりも効果的な回復方法だ。

魔法名	消費MP	効果	使用する敵
アクアブレス	38	高圧の水泡で包み込み、全体を攻撃	ドルムキマイラ
エアロ	4	風の竜巻の束で、1体または全体を攻撃	モールドウインド、ギガース
エアロラ	10	風を球状にして、1体または全体を攻撃	ギガース、128ページ、モールドウインド
エアロガ	24	風を帯状にして、1体または全体を攻撃	マジックドラゴン、ギガース、エルムギガース
ガードオファ	19	1体の防御力を半減させる	ジグラトギガース、256ページ
かえるの歌	5	1体に「トード」をかける。※	エルフトード、コルゴナ
火炎放射	5	炎を帯状に放射して、1体を攻撃	火炎砲、マインドフレイア
吸血	2	HPを吸収する	スティールバット
黒の衝撃	27	1体のレベルを半分にする	ブラックフレイム、ナイル
ゴブリンパンチ	0	1体にダメージ	ゴブリン、ブラックゴブリン
死の宣告	10	30カウント後、1体を確実に戦闘不能にする	正体不明(骨)、呪われし者
死のルーレット	1	敵味方関係なく、1体を戦闘不能にする	コムサ ベラ、デスディーラー
自爆	1	自爆して、1体に現在のHP分のダメージを与える	モトルトラップ、ボム
タイムスリップ	9	1体を眠らせ、同時に老化させる	トラベラー、シェリー
小さなメロディ	5	1体に「ミニマム」をかける。※	ミニマジシャン、シェリー
月の笛	3	全体に「バーサク」をかける	256ページ、ミュカレ
デスクロー	21	1体のHPを1ケタにし、マヒさせる	アイアンクロー、デスクロー、ロックブレイン
????	3	1体に、最大HPと現在のHPの差分ダメージを与える	ワイルドナック、クーザー、キングベヒーモス
針千本	25	無数の針を飛ばし、1体に1000のダメージを与える	ブランドラミア、ラミア
フラッシュ	7	強烈な光を放ち、全体を暗闇にする	クルーダスト、ラムウ、ネオン
ホワイトウインド	28	現在のHP分、全体を回復	旋風魔神、アレイジ、ホワイトフレイム
マイティガード	72	「プロテス」「シェル」「レビテト」を同時にかける	シング、スティングレイ
マインドブラスト	6	1体をマヒさせ、スリップダメージを与える	マインドフレア
マジックハンマー	3	1体のMPを半分にする	ビブロス、リディクル、ドリッピー
ミサイル	7	ミサイルを発射し、1体のHPを1/4にする	ロケット砲、マシンヘッド
融合	13	自分のHP、MPと引き替えに味方1人を完全回復する	ミスリルドラゴン、ウォーターバズ
レベル2オールド	11	2の倍数レベルの全員を老化させる	マジックドラゴン、レベルトリッカー
レベル3フレア	18	3の倍数レベルの全員に「フレア」をかける	イグゼクレーター、レベルチェッカー、ミュカレ
レベル4グラビガ	9	4の倍数レベルの全員に「グラビガ」をかける	レベルトリッカー、イグゼクレーター
レベル5デス	22	5の倍数レベルの全員を戦闘不能にする	64ページ、イグゼクレーター

※この2つの魔法は、「トード」「ミニマム」状態を、もとに戻すことはできません。

歌リスト

歌は、さまざまな場所で出会う人々に教えてもらうケースが多い。旅の途中で訪れた町や城に住むすべての人に話しかけていれば見逃すこともないはずだ。また覚えるまでの手順が複雑な〝英雄の歌〟だけは、右のコラムで詳しく紹介していくぞ。必ずチェックしておこう。

▲補助効果を多く持つアビリティなので、サポート役に付けてあげよう。

▲アンデッドに大ダメージを与えるレクイエム。ゴーレムの救出にはコレ。

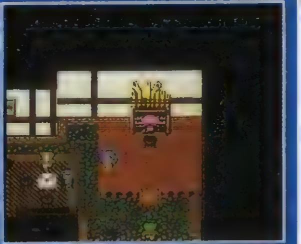
歌の名前	対象	効果	入手条件
体力の歌	味・全	「リジェネ」をかける	クレセントの町に初めて行ったとき吟遊詩人と話す
愛の歌	敵・全	しばらくの間、動きを止める	イストリーの村で羊に蹴飛ばされたあと、吟遊詩人と話す
誘惑の歌	敵・全	混乱させる	リックスの村でバッツの家のオルゴールを聞き、吟遊詩人と話す
レクイエム	敵・全	アンデッドにスリップダメージ	ケルブの村で踊っているウェアウルフと話す
素早さの歌	味・全	歌っている間、素早さが上昇する	サーゲイト城2階のギザの部屋で日記を読む
魔力の歌	味・全	歌っている間、魔力が上昇する	第3世界に入った直後、古代図書館屋上にいる学者と話す
力の歌	味・全	歌っている間、力が上昇する	第3世界のクレセントでピアノを弾いてから吟遊詩人と話す
英雄の歌	味・全	歌っている間、レベルが上昇する	ピアノマスターになってからクレセントの吟遊詩人と話す

※表の対象の欄は、味・全＝味方全体、敵・全＝敵全体を表しています。

ピアノマスターへの道のり

トゥールの村、カーウェンの町、カルナックの町、ジャコールの町
クレセントの村、ルゴルの村、ムーアの村、蜃気楼の町

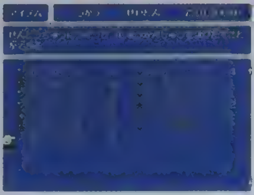
旅の途中で立ち寄った町のパブなどでピアノを見かけたことはないかな？ 弾いた時点では何も起こらないが、ピアノマスターになるには、それらのピアノをすべて弾かなければならない。そうとは知らずに無視してしまった人も多いハズ。そんな人のためにピアノが置かれた場所を上に表記しているので、要チェック！



▲町の中にバーを見つけたらピアノが置かれているか確認しよう。

召喚獣全15体のデータを大公開!

ここでは、それぞれが独自の効果を持つ全種類の召喚魔法を紹介しよう。中には見落としがちな場所にいる召喚獣もいるので、これらのデータが必ず役立つはずだ。また、ほとんどの召喚魔法は、召喚獣と直接戦い、勝利することで獲得できる。しかし彼らは相当に手強い。勝つためには普段から積極的に敵と戦って、しっかりレベルを上げることが重要となってくるぞ。



◀MPを消費せずに、召喚獣を呼び出すことができるアイテムも存在する。

1 チョコボ　入手場所　ウォルスの町、蜃気楼の町

序盤で買うことができる召喚魔法の1つ。「チョコボキック」で敵1体を攻撃する。ごくまれに攻撃力4倍の“デブチョコボ”が現れる場合もある。序盤ではそこそこ役に立つが、攻撃力は高くないので中盤以降はあまり使えない。

◀たまに使うくらいがちょうどいいかも。

2 シルフ　入手場所　ウォルスの町、蜃気楼の町

チョコボと同様に序盤で買える初級魔法。魔法を唱えると3体のシルフが現れ「風のささやき」で敵のHPを吸収。そして、吸収したHPを味方全員に分け与えて回復してくれる。攻撃と回復、両方の効果を兼ね備えた召喚魔法だ。

◀買っておくと便利。わりと役に立つぞ。

3 レモラ　入手場所　ウォルスの町、蜃気楼の町

数匹の小型コバンザメを召喚して敵にまとわりつかせる。時空魔法のスロウと同じ効果だが、少ない消費MPで使用できる。とはいえ、とくに使えるという魔法でもないので、無理に唱えることはない。チョコボ同様、町で買える。

◀動きがすばやい敵に使うと効果的。

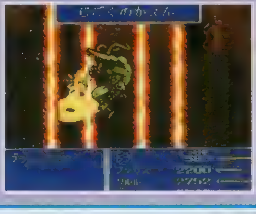
4 シヴァ　入手場所　ウォルス城の配水塔

冷気属性の「ダイアモンドダスト」で敵全体を攻撃する。戦闘では黒魔法のアビリティを付けて、ファイラを全員で唱えまくるだけで簡単に勝てるぞ。終盤でも十分通用するほど強力なので、早めに手に入れれば先の展開が楽になる。

◀冷気が弱点の敵には絶大な効果を発揮する。

5 イフリート　入手場所　古代図書館

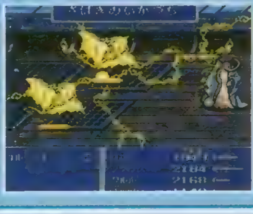
古代図書館の中で戦うことになるが、シヴァを使えるようなら難なく倒せるだろう。召喚すると、火属性の「地獄の火炎」で敵全体を攻撃する。火属性に弱い敵は数多く登場するので、頻繁に使用することになるぞ。



◀巻き上がる火柱が敵を焼き尽くす!

6 ラムウ　入手場所　イストリーの東の森

得意のサンダラを中心に攻撃してくるが、サイレスで魔法を封じてしまえばこっちのもの。もう怖い相手ではない。戦闘に勝利すると「ラムウ」がアイテムとして手に入る。これを使用すると、次の戦闘から召喚することができるぞ。



◀雷属性の「裁きの雷」で敵全体を攻撃する。

7 タイタン　入手場所　カルナックの隕石内部

魔法の中でも数少ない地属性の効果を持つ召喚魔法。「大地の怒り」で敵全体を攻撃する。タイタンとの戦闘では、とくに有効な手段がないうえに3人で戦うことになる。2人が攻撃、1人が回復や補助というオーソドックスな編成を組み、正攻法で戦おう。また、倒した直後に「アースシェイカー」で全体攻撃をしてくるので、残りHPには注意すること。

◀中盤で、もっとも活用する召喚魔法だぞ。

8 ゴーレム　入手場所　飛竜の谷

召喚すると「アースウォール」で味方全員を敵の直接攻撃から守ってくれる。ただし、一定ダメージを受けると効果がなくなることを覚えておこう。ゴーレムは、飛竜の谷を歩いていると敵として3回現れる。そして次に現れたときはモンスターに襲われているので、助けてあげると召喚獣として仲間になってくれるぞ。襲っている敵には、レクイエムが効果的だ。

◀さまざまな場面で役立つ補助系の召喚魔法。

9 カトブレパス　入手場所　北の湖周辺の森

ルゴルの村の真西に、山に囲まれた湖がある。この湖の周囲にある森を歩いていると、一定の確率でカトブレパスに遭遇するぞ。ただし、ここへは潜水艦に乗って、海中からでなくては入ることができないので注意しよう。カトブレパスとの戦闘は、とくに弱点がないので、正攻法で戦うしかない。一番確実な方法は、ストップで動きを封じている間に、攻撃力の高いキャラの直接攻撃で一気に勝負を決めるというもの。ちなみにこの召喚獣は、第2世界でしか手に入らないので入手し忘れないように。

▲召喚すると「悪魔の瞳」で敵1体を高確率で石化させる。

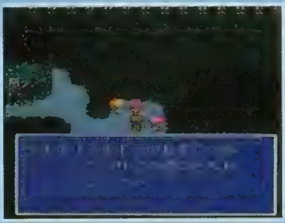
10 オーディン　入手場所　バル城の地下

第3世界でバル城の西に見える洞窟を抜けると、今までは入れなかったバル城の地下に侵入できる。奥に進むとオーディンがいるので、話しかけると戦闘に突入するぞ。手強いうえに、30秒以内に倒さなければならないという時間制限もついているが、魔法剣ブレイクを使えば一撃で倒すことが可能だ。オーディンを召喚すると、敵全体を一撃のもとに斬り捨て戦闘不能にしてしまう「斬鉄剣」を繰り出す。「斬鉄剣」が効かない敵（ボスも含む）には「グングニル」という巨大な槍で攻撃するぞ。

▲斬鉄剣は、邪魔なザコ敵を倒すときなどに重宝するのだ。

11 シルドラ　入手場所　海賊のアジト

かつてファリスの親友だった海竜が召喚獣として仲間になる。第3世界突入後、レナとファリスがパーティにいる状態で海賊のアジトに行けば召喚獣シルドラが手に入るぞ。召喚すると雷属性の「サンダーストーム」で敵全体を攻撃してくれる。威力がラムウの1.5倍以上とかなり強力なうえに、MP消費量が少ないのでかなり使える。


▲ファリスとシルドラの特別なイベントも見ものだ。

12 カーバンクル　入手場所　エクスデス城

カーバンクルは、エクスデス城の内部に整然とたたずんでいる。話しかけると挑発的な態度で戦いを挑んでくるが、それほど強くはない。リフレクで魔法を跳ね返すが、魔法剣や召喚魔法は通用するので、気にせずどんどん攻めよう。もっと楽に倒したい人は、低確率だがカトブレパスで石化させることも可能なので、試してみては？

▲味方全員にリフレクをかけてくれる「ルビーの光」は超便利。

13 フェニックス　入手場所　フェニックスの塔

レナが乗っていた飛竜の魂が召喚獣「フェニックス」となって蘇り、力を貸してくれる。召喚すると「転生の炎」で戦闘不能に陥った味方1人を復活させると同時に敵全体を炎で焼き尽くす。お得な魔法だが、MPの消費が激しいので、使いすぎは禁物。フェニックスの塔へは、塔付近の森まで黒チョコボで移動すれば行くことができる。

▲味方がピンチに陥ったときにだけ使うように心がけよう。

14 リバイアサン　入手場所　イストリーの滝

リヴァイアサンとは、イストリーの滝の最深部で戦うことになる。この召喚獣は、雷属性の攻撃に弱いので、黒魔法サンダガ、もしくは魔法剣サンダガや召喚魔法シルドラを中心に攻撃して速攻で倒そう。また、味方全員を攻撃してくる「大海衝」は、水属性の攻撃を吸収する珊瑚の指輪を装備していれば、無傷でやり過ごさせる。

▲巨大な津波を引き起こし敵全体を攻撃する「タイダルウェイブ」。

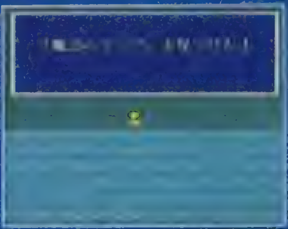
15 バハムート　入手場所　北の山（第3世界）

バハムートには、ピラミッドで石板を入手したあとに北の山を訪れれば会うことができる。だが、召喚獣の中でも最強を誇るバハムートを倒すのは困難を極める。「フレア」や「ホーリー」といった強力な魔法を覚えたうえ、伝説の武器などを装備してから挑むのが得策と言えるだろう。レベルもできる限り上げておくこと。

▲高熱のエネルギー球体をいくつも放つ「メガフレア」は威力絶大！

召喚の能力を秘めたランプ！

第3世界突入後、カルナックの北にある川の中をチョコボに乗って奥に進むとイストリーの滝の上にでる。そこで滝の中央を調べると“魔法のランプ”が入手できるぞ。このランプは、戦闘中に使うことで召喚獣を呼び出す能力を秘めている。ただし、使用することにその効力は低下してしまうので、そうなったらもう一度滝に戻り、力を取り戻そう。


▲世界に1つしか存在しない超レアアイテムなので必ずゲットしよう！

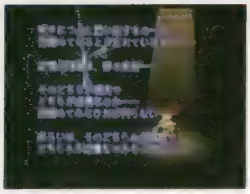
Xenogears

ゲームはクリアしたけれど、ストーリーが難しくて理解できないという人のために、スクウェア公式の用語解説を一挙掲載。これさえ読めば、ストーリーの裏に隠された真実が見えてくる！

Xenogears ゼノギアス		
発売中 RPG	▶¥6,800(CD2枚組)	▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)	

ストーリーの裏の裏まで読める 用語解説集

とにかく壮大で奥の深い「ゼノギアス」のストーリー。しかし、核心を突かないセリフ回しが多いので固有名詞の説明が少ない上に、一度クリアしたくらいではそのすべてを理解することは難しいだろう。そこで、ゲームの固有名詞を徹底解説した用語集を50音順に公開しよう。これを片手にもう一度プレイしてみれば、ストーリーの全貌が見えてくるハズだ。ただし、この解説集には完全な〝ネタバレ〟が含まれているので、未プレイの人は読まない方がいいかも!?



◀用語を理解した上で、DISC2を再プレイ！

あ―お

●アーネンエルベ
「来るべき神人」と訳される。特定の個人を指す言葉なのか、全体の結末を予測したものなのかは不明。天帝は、救済と破壊の両側面を持つと認識されている。

●アニマ、アニムス
ラテン語で魂を意味する言葉。その女性形をアニマ、男性形をアニムスという。ユング心理学では無意識層における内的態度のことを指す。対して外的態度をペルソナという。物語では主素子ペルソナと共に生体電脳カドモニを構成する生体素子の呼称。アニマ、アニムス共、生体電脳カドモニの単なる一素子にとどまらず、そこから分離し外界の物質と融合、デウスの機動端末としての能力も持ち合わせている。実際物語ではアニムスはペルソナの生体素子維持プラントによって原初の人――天帝、法院としての形態をとりデウス復活を画策、アニマは兵器ギア・バーラーとして稼動している。

●アベル
一万年前、移民船墜落時のただ一人の生き残り。接触者。墜落時は7歳くらい。異星でのゾハルとデウスの起動連結実験の最中、この次元に現れた高次波動存在と接触。移民船墜落後、カドモニの主素子ペルソナから生まれ出た天帝シャダル（の幼年期）たちと邂逅。その後原初のエレハイムと出会い、接触者としてエリィと共に転生を繰り返していく。

●イド
フェイの第二人格。すべてを破壊する鬼神。欲動と本能の命ずるまま行動する。

●陰性外傷<negative trauma>
親による養育、愛情の欠損等、刺激の過小による精神的外傷のこと。概して、一般ゲームにおける精神的外傷<トラウマ>はこれとは反対のケース、陽性外傷<positive trauma>である場合が多い。

●イントロン
生物の遺伝子の鎖には、その生体を構築するための情報が封じ込まれているエクソン部分と、何の情報も存在しないイントロン部分とがある。エクソン置換とはこのイントロン部分に隠された情報が現れることによって、新たな生体変化が促進される状態のことを指す。オープニングデモのエルドリッジ内でのオペレーターの台詞「エクソン置換確認」とは、生体電脳カドモニの主素子であるエレハイム（エリィ）がミァン（太母）へと変容する過程を捉えた台詞である。

●ヴィエルジェ
Vierge。仏語で乙女座のこと。バルコ、バージン等と同じ語源。メインキャラのギアの名前は天文関係からつけられた。

●ヴェルトール
Weltall。独語で事象世界や宇宙のこと。英語だと「world all」になる。実は名前をつけるのに一番手こずったらしい。

●ウォン・カーン/グラーフ/ワイズマン
フェイの父親。グラーフでもあり、その陽の人格の部分が現れたのがワイズマン。天空に月が出ているときはグラーフとなり、出ていないときはワイズマンとなる。20年前に、妻カレンと結婚。翌年にフェイが生まれる。現グラーフとなってからは、ラカンの慟哭に突き動かされ、ただ世の滅尽滅相を渇望する者となる。ワイズマンとなっているときは、世と、ミァン（とそれに連なる者たち）の救済を願い、フェイを導く。

●ウロボロスの環
ウロボロスとは自らの尾をくわえている蛇のこと。心理学的には自我成立前の葛藤の存在しない状態を指し、自らが自らを養う姿をいう。集合的無意識の象徴。人は自我の成立に伴い無意識から脱却するため、この環を断ち切る必要性が生じるが、それは自己の意識世界の成立を意味する。これとほぼ同じ状態を指す言葉として太母というものがあり、ゲーム中の意はこちらの方。「太母――great mother」とは子どもがその環を断ち切る過程において、その自我の成長を阻害する悪しき母親像として認識されている。物語ではエリィのイントロン情報としてこのウロボロスの環が描かれており、環を断ち切った状態（エクソン置換）にされることで神（デウス）の主機関として覚醒することを示唆している。

●A・O（絶対客観）空間
ゾハルにより可能性事象面が傾いている間は、時間軸に対し事象が幅を持つ。つまり、1つの事象の1局面に1つ以上の時間が〝同時に〟存在し、空間も拡張される。事象が限定される過程で結果と原因が同時に存在してしまうわけで、同立時間の幅は〝望ましい〟事象の確率に反比例する。この間この事象は一切変化せずその中は絶対的に客観的な還元論の支配する世界となる。この空間を「A・O（絶対客観）空間」又は「デカルト的機械空間」と呼ぶ。残念ながら人間は、時間の流れの断絶したこの空間の内部を知覚することは一切できない。

●エクスキュージョナー
ソラリス守護天使の一人で、処刑人の役割を担っている。正体はミァン9998であるが、法院、カレルレン以外はその事実を知らない。その戦闘力は計りしれず、すべてのソラリス人から畏怖されている存在。

ゼノギアス 必ず役立つミニ知識

ちょっとした裏設定から、有効なパーツの選び方まで、ゲームをプレイする上で知っておきたいミニ知識をまとめて紹介。これらの知識を覚えていれば、ゲームの進行がうんと楽になるのだ。ゲームの進行がスムーズなら、それだけストーリーに集中することができるので、しっかり頭に入れておこう。

エリィのソラリス語解説

黒月の森でエリィがしゃべるソラリス語に関する裏話を紹介。これはデタラメに話しているのではなく、ちゃんとした法則がある。その法則とは、アラビア公用語フスハーで訳したものをアルファベットに変換、さらに逆さにドイツ語読みするというもの。ここではフェイとの出会い時のセリフ全文を掲載。これを元に、他のセリフも訳してみる!? Lan ahsam.Akarta'i Ayiqbund Atna' nayijirtad wa A'adaw'i day Atna' aqwaf! wal nah lan A'adahk Ana fa' Rannaqalta'i(訳：止まりなさい！ ゆっくりと武器を捨てて手を上げて！ おかしな真似をしたら撃ちます)

◀発音は、このときのビジュアルシーンを参考に（?）しよう。

©1998 スクウェア キャラクターデザイン 田中久仁彦／メカデザイン 石垣純哉

●エメラダ
遙か昔、ゼボイム人の科学者キム（ゼボイム時代のフェイ）が造り上げたナノマシン群生態。ゼボイムの滅亡と共に地底奥深くに眠ることになるが、4000年の時を経て甦る。甦った当初は幼い子どもの姿をとっていたが、記憶を取り戻すことで急激な成長を果たす。

●エリィ(エレハイム)
ヒロイン。ソラリス人の父エーリッヒと、母メディナの間に生まれる。一人娘。両親共、白色人種系（ガゼルと呼ばれる）ソラリス人だが、エレハイムは、カラード（スファル、有色人種系）である。だが実子であることに間違いはない。13歳のとき、ソラリスユーゲントに入学する。時の管理者であるミァンのバックアップ（実際は主体としてだが）として生まれてきた存在。彼女もまた、フェイと同じく、その遺伝的記憶の中に、遙か太古から連綿と続くものを持っている。自己犠牲的傾向が強いが、それは原初の刻からエレハイムが持っていたものである。ただしそれは単に他人の幸福を考えるものではなく、もっと深く、心理的に成熟している母親が、子どもを自立させようとするときにみせる真の愛情と同様のものである。幼少期の経験からか、他者に対して自分の感情を押し殺し、抑圧してしまう傾向がある。しかし、フェイに対してだけは開放的に振る舞うことができる。

●エルドリッジ
全長100キロメートルにも及ぶ、フィラデルフィア級超大型恒星間移民船の二番艦。オープニングムービー中の船がこれ。エルドリッジは強制起動停止状態となったデウスを検査星へと移送途中、デウスの暴走によって物語の舞台となる星へと墜落する。

●エルル
ドミニアの故国。過去、ソラリスによる粛清を受け、滅亡した。粛清はイドの潜在能力を測定する目的も兼ねていたのだが、その測定途中においてイドが暴走。実行にあたったゲブラー部隊も壊滅的打撃を受けた。ファティマ城でのラムサスの夢はこのときのものである。

●エレハイム/原初
原初の人間ミァン・ハッワーから生まれた少女。非覚醒ウロボロス状態を維持しているミァンを総称してエレハイムという。墜落移民船唯一の生き残りアベル（フェイ）と、この世界のもう1つの歴史を創っていくことになる。ゲーム中、フェイの夢に出てくる少女と、天帝から放たれた光の矢に貫かれるエリィはこの原初のエリィである。

●エレハイム/オリジナル
ゾハルとデウスとの起動連結実験の最中、この次元に現れた波動存在と接触したフェイ（アベル）によって特質づけられた、生体電脳カドモニの主素子ペルソナの進化した姿。原初のヒト<母>。物語ではムービーとして、ゾハルの本体の眼球（？）部分にある生体電脳カドモニのシールドケース内にその姿を確認することができる。移民船墜落後、分化のため覚醒。自己の複製であるエレハイムと補体ミァン（ミァンはデウスのシステム呪縛により兵器としての特質を持っている）とに分かれ、アニムス原体である天帝カインらを産む。

●エレハイムとミァン
両者共デウス復活のため生み出された、時と世界の管理者。主体と補体の関係である。実際はミァンとして覚醒した者がデウス復活へむけ、世界を操っていく。ミァンとなる因子はすべての女性の遺伝子内に組み込まれている。

●エレメンツ
ゲブラーの超エリートに冠される名前。現在の構成人員は4人。ゲブラー司令官であるカーラン・ラムサスの護衛を主な任務とする。

か—こ

●カイン
天帝カイン。ソラリスの最高統治者。ガゼル法院の長であり、原初の刻より生き続けるただ一人の人間。生体電脳カドモニから生まれた原初の子ども13人中、ただ一人現在まで生存しており神の復活の時まで死ねない身体を持っている。全世界の人々は誰であれ間接的には天帝たちの子孫ということになる。この世界の人類の種としての寿命は、神が復活する福音の刻までと定められている（事象変移機関ゾハルによって）。そのとき、もし神の復活が成し得なかった場合、ヒトは滅ぶといわれている。天帝カインは神が復活し得なかった場合でも、その生の享受を人々（子どもたち）が受けられるようにと、その不死の肉体を持つ自らを被験体として提供し、変容する運命にあるヒトの肉体をなんとか変えようとしている。しかしその事実を知るものは、法院とカレルレン以外にはいない。天帝カインの杞憂は法院によって歪められ、民意統制の手段として使われている。アニムス原体の変容した姿でもある。

●ガゼル法院
天帝「カイン」をその長に頂くソラリスの中枢を構成する13人の長老会議。元老院。利己的な目的のために世界を操作、原初の刻より定められた福音の刻に神を復活させ、その力によって、遙か天空の星星までその覇権を拡げようと画策している。デウス復活のためにミァンによって改竄編纂された伝承記述を忠実に実行する根本主義者。彼らに限らず、ソラリス上層部は根本主義者たちによって支配されている。崩壊の日にその肉体を喪失し、現在はSOL-9000上の電気的な記憶データとして存在している。なお、現在残っている8名の名は、エノク、イラド、メフヤエル、メトシャエル、レメク、ヤバル、ユバル、トバルカイン。

●カレルレン
現ソラリスの実質的指導者。自らの手による延命処置によって齢は500歳を超える。崩壊の日以前はニサン正教の僧兵長の任につき、教母であるソフィアの身辺警護をしつつソラリスの地上支配と戦っていた。そのソラリスとの決戦の折、当時のシェバトの裏切りによってソフィアを喪失。ヒトと信仰に絶望したカレルレンは、その後大敵であったソラリスに身を置くこととなる。ニサン時代にシェバトの賢者メルキオールから学んだナノテクノロジーを使い、ガゼルの法院のそれとは異なる神の復活を画策する。その真意は計りしれない。カレルレンの名の由来はアーサー・C・クラークの小説「幼年期の終わり」に登場する異星人総督の名から。

●カレン
フェイの母。ゲーム中のエピソードは、残念ながらカットされ描かれていないが、カレンはニサン正教の人間である。フェイが生まれる以前、他教弾圧を画策した教会の一部勢力によって引き起こされたある事件をキッカケに、当時シェバトの武官であったフェイの父親カーンと知り合い、その後をシェバトで暮らしている。フェイ誕生後、ミァンの補体として覚醒することとなる。

●ギア・アーサー
「人の手によるモノ」と訳される。人によって造られた人型機械の総称。

●ギア・バーラー
「神の手によるモノ」と訳される。太古、神の知恵によって創られた巨人と伝えられている。デウスの構成部品の1つであるアニマの器がアニムス（同調者）を得、ギアと融合することによって生まれる戦闘兵器。デウスの機動戦闘端末の役割も担う。

●キム
海底に没した、約4000年前の先史文明都市ゼボイムの住民。生化学者、医者。平均寿命30年と儚いゼボイム人の寿命をなんとか延ばそうと延命研究をしていた。その研究の一環としてナノテクノロジーを実現し、すべてのゼボイム人の希望を託して人造人間エメラダを創造する。しかし、その技術を戦争に利用しようと企んだ軍部により研究所は占拠。だが、キムとナノテクノロジーの結晶であるエメラダを守ろうとした恋人エリィの犠牲によってナノテクノロジーの戦争利用は実現されなかった。その後このゼボイムは意図的に引き起こされた核戦争により絶滅。

●教会
宗教的な教義の遵守、布教活動だけでなく、文化、歴史の保全、新技術の開発、経済、流通のコントロールなど、人の生活に欠かせない、およそすべてのものの管理、運営を一手に担っている組織。管区ごとに管理されており、その中枢はアクヴィにある。物語のアクヴィ教会施設はこの中枢の一部分である修練堂。設定上はニサンの聖堂の数倍の規模を誇る大聖堂を中心に一大都市が築かれている。

！エメラダを大人にするには？

DISC2で自由に行動できるようになったら、エメラダを連れてゼボイムのダンジョン（ワールドマップ南西にある灯台の地下）に入る。そこで、ロータリーにあるマンホールから地下鉄跡に降りて（ギアから降りること）先に進もう。するとエメラダが過去を思い出すイベントが発生し、彼女が大人になるのだ。

！ハイパーモードになるには？

ハイパーモードになる条件は、①シェバトでのイベントを終えている②レベル50以上 ③戦闘中にALが3になるという3つ。これらの条件を満たすと一定の確率で発生する。発動の詳しい法則はわかってないが、大まかな目安がステータス画面に%で表示されているので、参照しよう。ちなみにハイパーモード中は、超必殺技を出せるほか、チャージすれば通常の10倍の燃料を回復できるぞ。

▲ステータス画面にはハイパーモード発動までの目安が表示されている。
◀ハイパーモードは3ターン続く。この間、能力値もアップしているぞ。

●クレスケンス

Crescens。ラテン語で三日月のこと（正確には、「月」を表す「ルーナ」が必要）。女性を表し、かつ、フェイにとって母性ではなく、逆に保護しなければならない不完全さを示す…という深い意味からつける。天文系の名称でもあり、頭部の翼を広げた姿が見た目に三日月を背負ってるみたいというのも名前の由来になっている。

●ゲーティアの小鍵

ソロモン王の秘宝。黄泉の国への扉を開く鍵。物語では、デウスの構成部品として創られたヒトを本来の姿に還元するためのシステムの発動キーとして使用される。

●ゲート（障壁）

ゾハルの持つ一特性「A・O（絶対客観）空間」を応用した空間歪曲防護壁。障壁発生器〈ゲートキーパー〉とはその発生装置を指す。単なる防御壁としてだけでなく、複数の展開用端末を要所に設置することにより大陸規模の空間閉鎖も可能。この機能を使ったのがソラリスによって地上に設置されたゲート（障壁）である。各ゲート間の境界は１つの閉じた空間となっており、これを利用すると全く別の地点へ短時間で移動することも可能である。イグニスで撃墜されたゴリアテがアクヴィエリアに現れたのも、墜落によって暴走した障壁発生器〈ゲートキーパー〉によるものである。崩壊の日後、ソラリスはこの壁によって隔たれた空間の中に地上人を入植させ、管理している。

●ゲブラー

「ソラリス帝室特務庁」がその本来の呼び名。ソラリスが地上に干渉する際には必ずこの組織が動く。大規模な軍事組織。

●ケルビナ

ラムサスを守護するエレメンツの一人。水の能力の使い手。常に沈着冷静でエレメンツの中では参謀的役割。普段から瞳を閉じているが決して盲目という訳ではなく、自らの高すぎるエーテル能力を封印するため、あえて瞳を閉じている。未収録エピソードだが、ユーゲント時代はエリィと同室であった。

●賢者アイザック・バルタザール

マリアの曾祖父。ギア工学の天才。ソラリス戦役時の生き残りで、三賢者の一人。

●賢者ガスパール

稀代の策士で武人。500年前のソラリス戦役時の英雄。シタンの地上での師匠で、妻ユイの曾祖父。飄々とつかみ所のない超然とした老人。

●賢者トーラ・メルキオール

かつてのソラリス戦役時の英雄。三賢者の一人。ゲート外エリアの樹海の奥深くに隠遁している。ゼボイムでナノ技術に関する記録の残りカスを発見し、リミッターを解除する研究をしている。

●昂精神薬

ドライブ等の戦闘力増強を目的とした薬剤の総称。

●刻印〈リミッター〉

ソラリスの〝所有物〟であるヒトの造反を防ぐため、遺伝子に施された継続的な能力抑制処理。これによってヒトは本来持ち得たその能力を封印されてしまっている。

●ゴリアテ

キスレブの誇る新造空中戦艦。謎の女、「処刑人（ミァン）」によってもたらされた障壁発生器〈ゲートキーパー〉を装備する地上初の戦艦であったがバルトミサイルによって撃墜され海のもくずと消える。ゴリアテとは旧約聖書に出てくるペリシテ人の戦士で、怪力無双を誇ったが、青年ダビデの放った石つぶてによってあっけなく倒される。

さ—そ

●ジェシー

正確にはジュサイア・リー・ブラック。ビリーの父親。かつてはユーゲントに所属しており、シタンやシグルドの先輩にあたる。現在は教会内部の真相を探るため、独自に活動している。支援ギア、バントラインに乗り込む。

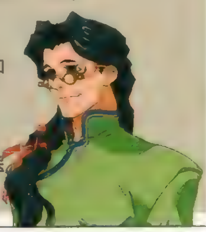
●シグルド

海賊バルトの副官で、潜砂艦ユグドラシルの副長。バルトの父であるエドバルトとシグルドの母は相思相愛の関係であった。だが、先天性アポトーシス症患者であったシグルドの母は、いずれ近い将来エドバルトと死に別れてしまうことを恐れ、人知れずその身を引く。そのとき身籠っていたのがシグルドである。砂漠の遊牧民の出である母は、遊牧民のコロニーに戻りシグルドを産む。その母が亡くなったのはシグルドが４歳の時。エドバルトはその事実を知らず憔悴の日々を過ごし、やがてバルトの母を娶る。

●事象変移機関「ゾハル」

恒星間戦略統合兵器システム「デウス」の主動力源としてプロイエクト「ゾハル」(geNeigt-Phanomen-Gerat＝傾斜事象機材)の名の下に開発された無補給疑似永久機関。高効率のジェネレータであるばかりでなく、その特性上「A・O（絶対客観）空間」による防御フィールドや、光速を超える「S・V（主観変移）航法」等も可能とする。不確定性定理上での粒子の相互関連系（コズミック・ウェブ）の解であるハイゼンベルク提唱のＳ行列をその基盤に置いてデザインされているため「Ｓマトリクス機関」、「ハイゼンベルク機関」の別名を持つ。ただしその基となった機関の中枢部分は未知の技術によって創られたものであるともいわれている。物語ではギアの主動力炉であるスレイブジェネレータの親機、デウスの部品として創出された兵器（ヒトの行使するエーテル力の源泉）として描かれている。

●シタン・ウヅキ



ラハン村に住むちょっと変わり者の医者。豊富な知識でフェイの旅をサポートしていく。しかし実際は、ソラリス天帝の命により、フェイを監視するために送り込まれていた。

●シャーカーン

現アヴェの統治者で、先王エドバルトの宰相。その正体は教会、イグニス管区の教皇であるのだが、その地位を利用してアヴェの国政に食い込み、やがて宰相になる。権勢欲に駆られ、エドバルトを殺害。病死と発表し、まだ幼かったバルトの摂政となり実質的なアヴェの政治権限を掌握する。

●シューティア

Stier。独語で牡牛座のこと。機体のイメージに合わせてつけられた名前。

●神聖ソラリス帝国

「ガゼル」と呼ばれる人種によって統治される選民国家。エテメンアンキと呼ばれる空中都市がその首都であり、成層圏高度に存在する。ゲートにより通常空間とは隔絶されており、地上からはその存在は確認できない。

●スファラディー

「構築人種」という意味を持つ。M〈マラーク〉計画の基幹となるもので、メルカバーの本体の構造材、及びその端末戦闘兵器となるべく遺伝的に定められている人々のこと。スファル人の因子の強い者たちはデウスの目醒めと共に、本来あるべき形態へと変容してしまう。

●スレイブ・ジェネレータ

文字どおりゾハルの従たるエネルギー端末。構造的には単なるトロイド型の磁力封じ込め式プラズマ容器である。各々ゾハルに対するマーカーを持っており、これは通常動力によるプライマリーフェイズ終了後、磁場などの安定が確認されたのに連動して自動的に機能し、ゾハルはマーカーの指定した座標のエネルギー準位をプラズマの発生という形で引き上げる。プラズマ容器（レヴィトロン）内でプラズマが安定した後は磁場等の安定用の動力もレヴィトロン自体から供給されるので、一定の出力で連続稼働させる限りは、以後外部からのいかなる補給も必要としない。ただ、当然ながら、休止後の再起動や出力の急激な加減には、外部からの代償エネルギーの供給が必要となる。また、ゾハルとやりとりをするマーカー自体の設定が変更されない限り、定格以上の出力を発揮することは不可能である。物語ではすべてのギアの主動力炉として扱われている。

●生体電脳カドモニ

ゾハルの統御を行う主電算機。論理演算を行うフラーレン素子と、カオティック——曖昧な——演算を行う生体素子とで構成されたハイブリッド電脳。生体素子は３つに分けられそれぞれをペルソナ、アニマ、アニムスと呼称する。主素子ペルソナは生体素子維持プラントの役割も兼ねる。カドモニとはヘブライ語で原初の意味を持つ。

●接触者

ガゼル法院の唯一恐れる存在。原初、ゾハルの連結機動実験中、たまたま？そこに居合わせた最初のフェイは、高次存在である波動存在とシンクロした

ギアHP回復法

▲フレームＨＰシリーズは、多めに用意しよう。

ギアのHPを戦闘中に回復するには、フレームHPシリーズを装備しなくてはならない。しかし、10〜90ある中でも、効果が高いほど燃費が悪い。普段は50を装備し、連戦になりそうなときは燃料消費を抑えるため30を装備するなど、敵に合わせて変えていこう。

ギアのパーツについて

ギアパーツには、対電撃攻撃や対属性攻撃など、特定の攻撃に対する耐性を持っているものがある。ボス戦などでは、敵がどんな攻撃をしてくるか見切り、それに対抗したパーツで挑もう。また、パーツには同じ物を複数装備させることで効果が上がる場合もある。例えば、エーテル能力を上げるＥ回路を３つ装備させれば、エーテル能力が大幅にアップ。エアッドなどのエーテル攻撃が、すさまじい効果を発揮するようになるのだ。

▲ボスに勝てないと思ったら、パーツをチェック！

▲ボスの攻撃方法を見切り、それに合わせた装備を。

◀Ｅ回路を３つ装備すればエアッドの威力アップ。

ことによってその一部としての特質を得、接触者となる。崩壊の日はこの「接触者」――500年前のフェイ（ラカン）によって引き起こされた。

●セフィロートの道

ゾハルが確率０の事象を選択し、可能性事象面を傾け続け、その傾きが時間軸に対して平行となった瞬間、異なる別宇宙が創出され、高次空間（無の揺らぎの支配する次元）とリンクする訳だが、その際の我々の実存宇宙と高次空間との境界――接点をさす言葉。それは神の領域への接点であり、三途の川と呼ばれるものも案外同一のものであるのかもしれない。

●ゼプツェン

Siebzehn。独語で17（じゅうなな）のこと。大鉄人17に、そのモデルを求めた（他にも鉄人28号、ジャイアントロボ等もモデルになっている）。当然、弟分のアハツェンは独語で「18」の意味。

●ゼボイム文明

4000年以上昔、核戦争による環境変動によって海底に没した超古代文明。ナノテクノロジーはこの文明の遺産である。そのナノテクノロジーは、この時代に生きていたフェイ（キム）の研究によって創造されたものであり、その成果がエメラダである。

●ゼボイム文明時のエレハイム

ゼボイム文明の首都ゼボイムにある大学病院の看護婦。同病院の医師であり、同じ施設内にある大学付属生化学研究所の研究員であるキム（当時のフェイ）の恋人。彼女もまた、余命幾許もなく、生き急がなければならないゼボイムの人々の生涯を憂える一人である。キムの研究であるナノ技術を戦争に利用しようと、軍部が研究所を包囲占拠した際、身を挺して軍隊の突入を阻止。キムを中央隔離室に逃がし、自分は研究所のハザードセイフティーシステムである高出力Ｘ線照射装置を起動し命を落とす。

●セラフィータ

ラムサスを守護するエレメンツの一人。地の能力の使い手。亜人種でソイレントシステムで処理される寸前のところをラムサスによって救われる。トロネとは常に作戦行動を共にしている。ボケ役。なぜかエレメンツのリーダー。単に最古参であるという理由からなのであろうが、ひょっとすると隠された能力があるのかもしれない……。

●ソイレントシステム

ソラリスの生体研究施設及びその処理施設の総称。元来は天帝、ガゼルの法院の延命処理を目的として作られた施設であったが、アニムスである法院がその肉体を失ったことによって、彼らの新たな肉体――アニムス――となるべき因子を地上人の中から抽出、創造することを目的とする施設へと変容していった（天帝カインにはヒトの変容を止めるための施設であると伝えられている）。この施設はソラリスの宇宙進出後に、その使用が想定される兵器開発の役割も持っている。ソイレントの名前及びその設定の由来は1973年のチャールトン・ヘストン主演の米映画「ソイレントグリーン」（原作ハリー・ハリソン）から。

●総統ジークムント

一兵卒からキスレブ総統にまでのし上がった豪傑。力こそすべてといった考えを持っているが、決して残忍粗暴な総統ではなく、真剣に世界の将来を憂慮している。現に、シャーカーンによって侵略されようとしているニサンを積極的に防衛しようとした（但し、ニサン法皇府からは、軍隊の直接的な介入を拒まれているが）。愛する后を失って（そう思わされていた）からは、新たな后を娶っておらず、世継ぎがいないことに心を痛めている。過去に行われたジークムントによる亜人排斥措置は、実際は総統府内の教会派勢力によるものである。

●ソフィア／500年前のエレハイム

前ソラリス戦役時、まだニサンが国となる前、人々の心を癒すために教理を説いた女性。幼名はエレハイムという。現ニサン大聖堂に飾られている描きかけの肖像画のモデルである。この肖像画を描いたのはラカンで、二人は束の間の愛を育むも、ソラリスとの戦乱に巻き込まれてしまう。そして、ソフィア自らの意志とは裏腹に、ニサンという地域の特殊性ゆえか、聖母として担ぎ上げられ、彼女は戦争に加担してしまうことになる（ラカンもソフィア同様戦乱に巻き込まれる）。戦役中期、初代メルカバーの猛威にニサンを主とする地上軍は敗退。包囲された人々を救うため、空中戦艦初代エクスカリバーで特攻を敢行。メルカバー諸とも轟沈し、その命をキスレブの夕空に散らす。

●ソラリスユーゲント

帝立指揮官養成学校。ゲブラーの士官養成機関。シタンやシグルド、ジェシーなども、みながつてはここに在籍していた。

た―と

●地上人〈ラムズ〉

ソラリス人が、地上に住む人間に対して使う言葉。

●チュチュ

この星の原生生物。ソラリス人から見れば、知能指数は天文学的に低く、迫害の対象とされてきた。後にフェイの仲間になるチュチュ（個体名に非ず）は、地上で仲間とはぐれ、ぬいぐるみの振りをして生き延びていた。

●ディアボロス

悪魔の意。ゾハルとの不完全な接触によって覚醒したラカン（フェイ）の思念が創出した破壊神の軍団。基本的な性質はメルカバー（デウスの機動端末兵器）であるアイオーンと同質のものである。

●ディスアセンブラー

物質を解体することを主目的としたナノマシンの総称。ディスアセンブルデバイスとは、アイオーンの持つナノマシンによる自己修復能力を阻害、解体する機能が持たされた兵器のこと。物語では各ギアの機体や武器にこの処理が施されている。

●デウス

遥か太古の異星文明によって創り出された兵器。星間戦争に終止符をうつべく建造された恒星間戦略統合兵器システムの総称。その本体であるデウスとそれを制御する生体電脳カドモニ、移送、戦略制圧母艦となるメルカバーとで構成される兵器。兵器ではあるが、その外観、内部構造共、無機機械ではなく生体部品で構成されている。自立行動が基本で半永久的な稼動時間を誇る。生体電脳カドモニは、さらに３つの部分、ペルソナ、アニマ、アニムスに分けられる。

●同調者

この世界で生きる地上人たちはあまねく、天帝以下、ガゼルの法院〈アニムス原体〉の子孫である。その子孫の中で際だってアニムスの因子が強い者たちを指していう言葉。アニマと同調することによって機動戦闘端末〈ギア・バーラー〉を生み出すことができる。肉体を失ったガゼルの法院たちは、自らの再生のため、この同調者を求めている。

●ドミニア

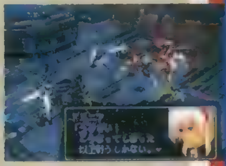
ラムサスを守護するエレメンツの一人。長剣の使い手。エリィの父エーリッヒの統轄下において行われたゲブラーのエルル人への人体実験に、エルルの民は反旗を翻すが、逆にゲブラーによって粛清されてしまう。彼女はそのただ一人の生き残り。ドミニアのエリィに対する憎しみはそれをもととしていることは確かなのだが、単にそれだけではなく、エリィが潜在的に持つその資質への憧憬と嫉妬、そしてそれを行使しようとしないエリィへの苛立ち等、かなり複雑な内面感情によるものである。

●ドライブ

「昂精神薬」。人の潜在能力を引き出す薬品。ピル状のもの、皮下注射式のものなど色々な形態が存在する。ゲブラーの兵はこの薬品によって戦闘力をコントロールされている。過度に調合された薬品は人格崩壊を引き起こす。ゲーム中エリィが使用したものは皮下注射式のもの。

●トロネ

ラムサスを守護するエレメンツの一人。風の能力の使い手。全身の90％をサイボーグ化しており、身体の各所に種々兵器を内蔵している。セラフィータとは常に作戦行動を共にしている。突っ込み役。



！燃料リカバーの活用法

▲長期戦になりそうなら、ハイパーモード中にチャージ。

「燃料リカバー」（チャージで燃料回復）は、燃料回復量が10倍になるハイパーモード中に使えば便利。とくにシステムイドと組み合わせて使うと効果的だ。消費燃料1000のシステムイドでハイパー化し、３回チャージすれば、消費燃料を上回る回復が可能なのだ。

！キャラ戦での戦い方

装備さえ間違えなければ力押しで勝てるギア戦と違い、キャラ戦では仲間との連携が重要になる。キャラ戦での戦い方は、基本的にメンバーをフェイ、シタン、ビリーの３人とし、シタンが攻撃、ビリーが回復、フェイがサポートと役割を分ける。素早いシタンがひたすら連続で攻撃し、ビリーは常に回復。その間フェイが攻撃やアイテムでの回復などのサポートを行うのだ。後半は、シタンの替わりにエメラダを入れてもＯＫ。

▲元々素早いシタンに女神のエールをかけて、さらに速くしよう。

◀エメラダはシタンより素早いが、攻撃力で劣る。

◀フェイはアイテム係だ。

な―の

●ナノアセンブラー
物質を形成することを主目的とするナノマシンの総称。

●ナノテクノロジー
分子工学。分子、もしくは原子単位で構築されたナノメートル単位の半自動機械を操作し、マクロな物理現象――物質の生成、補修、解体等――を自在に操作できる技術。バルクテクノロジーの先にある技術である。バルクテクノロジーとは1990年代に生きる我々が通常使用している技術のこと。

●ナノマシン
K・エリック・ドレクスラーが提唱した分子機械。その大きさがナノメートル規模の微細な機械というところからつけられた名。目的別に多様な形態があり、物語に出てくるアセンブラー、ディスアセンブラーはその内の1つ。その本体は原子、分子によって構成されており、他の物質分子、原子を自在に操り、理論上はほぼ全ての物質を創り出すことが可能である。生物の遺伝子内において、DNA、RNAを転写、操作する酵素は自然が創り出した分子機械<ナノマシン>といえるだろう。ゲーム中、エメラダがフェイをキムと呼ぶが、このキムとはゼボイム時代のフェイの名である。由来はK・エリック・ドレクスラーのK―キムから。

●ニコラ(ニコラ・バルタザール)
マリアの父。シェバト守護神ゼプツェンの生みの親。曾祖父であるアイザック同様、人型自立歩行兵器の天才であったが、ソラリスに拉致され、ギアエ学技師として、M計画に組み入れられる。しかし、ニコラは、その研究の成果すべてをゼプツェンに託し、幼い娘マリアと共にソラリスから脱出させる。

●ニサン法皇府
イグニスのニサンにその中心を置く宗教組織「ニサン正教」の中枢。その中核たる大教母は世襲性。その宗旨は「教会」のそれとは大きく異なり、これといった布教活動も行っていない。にもかかわらず、世界の各地から、その救済を求めて寄る辺なき人々が集まってきている。創設始祖はソフィア。500年前に転生したエリィである。

は―ほ

●波動存在
我々には知覚することのできない高次元の存在。無の揺らぎとも云う。宇宙の始まり以前、すべてはこの〝波動存在が存在する次元〟において1つであった。神と捉えることもできる。

●バルト
砂漠の海賊の頭領。元アヴェ・ファティマ王朝の王子。ニサンの教母マルグレーテは従妹。謀殺された父の遺志を継ぎ、シャーカーンによって奪われたアヴェを取り戻し、共和制国家として自立させることが悲願。ユグドラシル副長のシグルドとは異母兄弟だが、その事実を彼は知らない。

●バルトとシグルドの目
バルトの負傷した目は、現在はまだ弱っているもののリハビリ次第ではわずかながらも視力を取り戻すことが可能。一方シグルドの方は義眼。これは、表向きは、スレイブジェネレータ火災の際に共に負傷したということになっているものの、実際は事故直後に意識を失っていたバルトがシグルドから角膜提供を受けていたため。その事実をバルトに悟られぬよう、シグルドはわざと白濁の義眼を入れている。

●バルトミサイル
正式名称グングニルミサイル。ユグドラシル2世に装備された対艦大型ミサイル。その使用には発令所員の3分の2の合意が必要。それだけに破壊力は凄まじく、キスレブの新造戦艦ゴリアテを一発で撃墜した程である。ちなみにタツノコアニメ「科学忍者隊ガッチャマン」のゴッドフェニックスにはバードミサイルなるものが装備されていたが、それとは基本的に無関係である。発射プロセス(ガラス)カバーを〝拳で叩き割る〟は同様。

●ビリー
本名ビリー・リー・ブラック。死霊退治を生業とするエトーンとして、妹と2人で暮らしてきた青年神父。ストーン司教にだまされ、教会の教えを信じて生きてきた。しかし、教会の真相を知ったのち、父ジェシーとともにストーン司教を打ち倒す。

●ファティマの碧玉
アヴェ、ニサンに伝わる王国の危機を救う至宝の在処を示したペンダント。半片ずつに分けられ、代々アヴェ王家とニサン法皇府に継承されている。実態はファティマの血に連なる者に共通する網膜パターンとそれを利用した隔壁ロックシステム。

●フェイ
12年前、先代グラーフと父カーンとの対決において第二人格覚醒。グラーフによって連れ去られ暗殺者として育てられる。3年前、父カーンによって別人格を構築されて(傍目には記憶喪失とみえる)以後半固定化。それまでの記憶がない状態で、ラハン村村長リーのもとで暮らす。しかし、「ためす術なくただ無力に見ることしかできない自分」という状況が引き金となって、抑圧されていた人格(暗殺者)が目醒める。

●福音の劫〈とき〉
ガゼル法院が切望する神の復活の日。デウスの自己復元プログラムの最終過程。そのプログラムにはある一定のタイムリミットが設けられており、一定の年数を経てもなお、復元がなされない場合は安全装置が起動。ゾハルの可能性事象を変移させる機能によって陽子崩壊が引き起こされ、その構成物質(人)は消滅する仕組みとなっている。

●ブリガンティア
Brigander。英語(?)。ケルト神話の地母神「ブリガンティア」と盗賊、海賊の意の「ブリギャンド」からの造語。これに限らずバルト関係の名称は、その出自から北欧、ケルト系でまとめようという話がかなり前からあった。

●ヘイムダル
Heimdal。北欧神話の神様が由来。シタンは剣士であるので、もともとはジークフリードの得物の名「グングニル」が用意されていたが、そのフェーズドアレイレーダーを張り付けたような顔面や、シタンの学者としての面から、ビフロストの橋の番人で、何者も逃さない眼を持つという北欧神話の神、ヘイムダルの名前に変更された。

●ペルソナ
生体電脳カドモニの主素子。カドモニから進化、分離した形態をEleと呼称する。ペルソナとはギリシャ古典劇の役者がかぶった仮面のこと。ユングの概念では夢中の装身具として表される。外界に適応するため、その関係において無意識層で取られる外的態度(人格)。対して内的態度をアニマ、アニムスという。

●崩壊の日
500年前、世界を襲った黙示録的破壊の日。突如出現した「ディアボロス」の軍団によって引き起こされる。この破壊によってヒトは絶滅寸前まで追いつめられるが神の知恵によって創られた巨人(ギア・バーラー)とその同調者たちの力によって免れる。

●牧羊者〈アバル〉
地上人に対してソラリス人が自分たちを指す言葉。

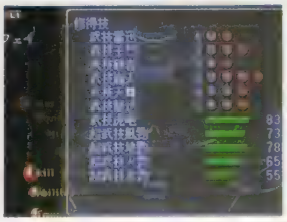
ま―も

●マハノン
7つあるといわれている天空界第四天を指す言葉。一説にはこの天に知恵と生命の樹――エデンの園があるといわれている。劇中ではエルドリッジの中央船体ブロックにラジエルの樹(知恵と生命の樹)が存在することからこのように呼称している。

●M〈マラーク〉計画
ソラリス法院が推し進める計画。復活の日に備え、神の手足となるべき天使の軍団を創り出すことをその主目的としている。マラークとはヘブライ語で天使の意。

❗必殺技の効率のよい覚え方

必殺技を修得するためのもっとも手っ取り早い方法は、普段から次に覚えたい必殺技のコマンド通りに通常技を出していくことだ。例えば□→□→◎という必殺技を覚えたい場合は、その順番通りの通常攻撃を何度も繰り返していくのだ。あまり欲張っていろんなコマンドを試さず、1つ覚えたら次のコマンドと、集中して覚えていこう。ザコ戦で常にこれを意識して戦っていれば、ラクに修得することができるぞ。



▲今までに覚えた必殺技は、ステータス画面で確認することができるぞ。

◀覚えたい必殺技のコマンド通りに通常技を出すのだ。

◀ザコ戦は常にこの方法で。

❗キャラの防具アクセサリーについて

キャラの装備品で、アクセサリーの効果はギアに乗っていても引き継がれるが、防具の防御力は意味がなくなる。そこで、ギア戦ではキャラの防具をすべて外し、アクセサリーだけを装備しよう。ギア戦が楽になるぞ。

▲ステータス防止系はギア戦では意味がないので注意。

●マリア・バルタザール

ソラリス出身の少女。優れた脳神経機械学博士だった父ニコラの娘。しかし、ニコラがソラリスにより監禁されると、祖父バル爺の手によりゼプツェンとともに脱出、シェバトにかくまわれる。以後、ゼプツェンを駆ってシェバトを守護するようになる。

●マルー

マルグレーテ・ファティマ。ニサンの教母。バルトの従妹。イグニスのエリアに眠る至宝の在処を示す「ファティマの碧玉」の所持者として、シャーカーン、ゲブラーによってファティマ城に幽閉されている少女。ニサン教国の教えを人々に広め、争いをなくすことが自分の務めだと考えている。ただし、その母権的色合いが強い教義が、その始祖であるソフィアの説いたものとはかなり異なっていることには気がついていない。

●ミァン9998/現在

M9978/カレン「毀損」(一般的な意味の〝死〟)後に覚醒したミァン。現在ソラリス守護天使ラムサスの副官として行動している。この世界の神「デウス」復活計画の影の統治者で、その神の代弁者である。

●ミァン9978/カレン

フェイの母。19年前、ウォン・カーンとの間に一子フェイをもうける。(この時点ではミァンとして覚醒していない) 14年前、カレルレンによって第五世代を向かえるに到ったM計画(実際はその中にカイン抹殺計画も含まれていた)の最終段階の調整を行う。12年前、先代グラーフとカーンとの死闘中に毀損、絶命。

●ミァン9958/40年前

カレルレンと「第五世代M計画」を計画推進する。ヒトとしての寿命により毀損。カレンへと交代する。

●ミァン9442/500年前

前ソラリス戦役時、ソラリスを影で操っていたミァン。予期せぬ第四世代人たちの反乱と法院の裏切りによってに計画は頓挫。シェバトを中核とする反乱軍に捕らえられるが、ソフィアを失い、失意のラカンを言葉巧みに操り、一時的にゾハルと接触させ、文明を根絶させるために覚醒させる。結果、ソラリス、地上人共に潰滅的打撃を受け、文明の進歩は一時停滞する。

●ミァン5111/ゼボイム文明時

ゼボイム文明を裏で操作している双子のミァン。ミァンとなる者が同時覚醒すること自体はさほど珍しくはないが、双子というのは、そう多いケースではない。ゼボイムの民を第三世代人の雛形——原型として、不適格と判断したミァンは、この文明を核戦争によって消滅させる。物語では、ゼボイムのダンジョンのTV映像として一人のみ登場。

●ミァン0000/原初

原初の人間ミァン・ハッワーから生まれた少女。自らを創造した神の復活のため、未開の惑星であるこの星に文明を創世する。

●ミァン9999/エリィ

M9998がラムサスの手によって毀損され覚醒。復活した神「デウス」と共に、太母としてこの星の生命すべてを取り込もうとする。

●ミドリ・ウヅキ

シタンの5歳になる娘。シャイで無口。目で語り、両親ともあまり口をきかない。どこか育て方に問題があるのでは……。

●メイソン

代々王家に仕える執事の家系。メイソンは先王エドバルトのときから執事をしており、エドバルトとは朋輩の間柄。バルトの身の回りの世話はもちろん、潜砂艦ユグドラシルを含む海賊軍団のメカニックの整備、改造、開発まで手掛ける、燕尾服の紳士。

●メルカバー

「天の車」と訳される。神の揺りカゴ。物語ではガゼルの法院によって、神の免罪符を得られた〝ヒト〟のみがそれに乗ることを赦されると地上世界に伝えられている。実態は恒星間戦略統合兵器システム、デウスの母艦として設計されたもので直径80キロメートルの超巨大要塞。その艦体スリット内に機動端末兵器「アイオーン」のコンテナが無数に存在する。

や—わ

●ユイ・ウヅキ

シタンの妻。賢者ガスパールの孫。美人で料理上手。生まれはシェバトで、シタンとは7年前、とある事件をきっかけに知り合う。これがもとでシタンはソラリスを去る決意を固める(未収録エピソード)。ちなみにガスパールの年齢は約600歳で、ユイの父親は、賢者ガスパール560歳のときの子。

●ラカン/初代グラーフ

初代グラーフ。約500年ほど前のフェイ。職業は画家で、現在ラハン村がある場所に住んでいた。一介の絵描きであったラカンだが、その腕を見込まれて、ニサン建国の母、聖母ソフィアの肖像画を描くことになる。それまで争いとはまったく無縁だったラカンは、ほどなくしてソフィアと恋におちる。しかし時をおかずして勃発した戦争(シェバトを中心とする反ソラリス同盟とソラリスとの戦乱)に巻き込まれ、この戦争でソフィアを失う。慟哭し、激しい怒りにその身を支配されたラカンは以後修羅の道を歩むこととなる。ソラリスとの戦いの最中、ソフィアに生き写しの女「ミァン」と出会う。この出会いが以後のラカンの運命を決定づけることとなる。ゾハルと一時的接触をしたラカンはグラーフとなり、怒りの命ずるままディアボロスの軍団を操り世界を崩壊へと導く。その後憑依転生の術を使い(この術が本当に魂を転生させているのか、遺伝的記憶の萌芽なのかは定かではない)その精神のみが世代を超越して存在を続けている。

●ラジエルの樹

恒星間移民船エルドリッジに配備されている中央電脳のこと。異星文明の兵器情報、生体情報を始めとするほぼ全ての情報が記録されている。ラジエルとは天上と地上の全ての知識が書かれた書物「ラジエルの書」を管理する大天使の名。

●ラムサス

ソラリス守護天使の一人。実質的ゲブラーの最高司令官。第五世代M計画の初期に、その一環として立案され、実証段階で廃棄された人工同調者創造——ホムンクルス計画の遺児。実態はカレルレンによる天帝カイン抹殺のために創られた天帝のコピーでその唯一の成功例。その成長過程において当時のミァン(カレン)によって遺棄される。生き延びたラムサスは第三級市民層で生活。やがてラムサスを利用するため接触してきたミァンと出会い、以後行動を共にする。その後シタンやシグルドたちとも出会う。約10年前、古都エルルの造反分子粛清の折、当時若干8歳のフェイ(イド)の暴走により重傷を追う。このとき、幼いドミニアと出会う。

●リコ

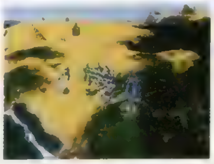
キスレブ牢獄に収監されている豪傑。囚人を使った大衆娯楽「バトリング」の無敗の現役チャンピオン。リコの父親はキスレブ総統ジークムント。母はその后であったが二人から生まれたリコの外見は、かなりキスレブ人とは異なっていた。后の主治医は教会からの派遣医師で、その実体はソラリス、カレルレン直属の遺伝子研究部門の人間。つまりリコは、第四世代M〈マラーク〉計画のなごり、異種間配合計画と第五世代M〈マラーク〉計画の過渡期に、人為的に生み出された超亜人種である。総統ジークムントの側近たちは、異形の子を産んだ后を、その罰で内々にキスレブから放逐。ジークムントには、母子共に死亡と告げる。リコの母は、教会医師団による度重なる過度の調整が遠因となり、やがて病に倒れ、リコが10歳のときに息を引き取る。母と自分を捨てた父に対する憤りを胸にリコは育つ。母想いの性格は粗暴になり、荒れるにまかせた少年時代を過ごしたリコは少年犯罪集団を結成。帝都を中心に犯罪活動(そのほとんどが反権力的な動機から)を繰り返していたがやがてキスレブ警察隊に捕まり帝都監獄に収監。

●レンマーツォ

Renmazuo。中国(北京)語で射手座のこと。これも機体のイメージから名づけられた。漢字だと「人馬座」でケンタウロスのこと。射撃とは一切関係ないことに気付いたのは、決定後だった。

ギアHP簡単回復

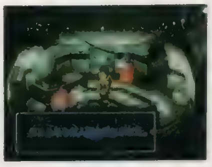
ここではちょっと便利なウラワザを紹介。フィールド上でギアがダメージを受けたら、ユグドラシルに乗り込んで△を押し、艦橋画面を呼び出す。その後すぐに再びユグドラシルを発進させれば、ギアのHP、燃料がすべて回復しているのだ。わざわざショップまでいく必要がないので、経験値稼ぎには便利だぞ。



▲フィールド上でしかできないのが残念だ。

SD人形の効果について

バトリングなどで手に入るSD人形シリーズ。謎のキャラ用アクセサリー〝SD人形〟の効果がハッキリしたので、ここで完全公開しよう。人形は全部で5種類あり、それぞれ効果が異なっている。持ってないと困るということはないが、レアアイテム収集にこだわる人はすべて揃えることに挑戦してみよう。



名称	価格	装備可能キャラ	追加効果等	入手場所
SDふぇい人形	60000	チュチュ	チュチュのクリティカル攻撃力UP	バトリングの商品
SDばると人形	60000	チュチュ	チュチュのクリティカル率UP	バトリングの商品
SDびりー人形	60000	全員	命中&回避UP	バトリングの商品
SDえりぃ人形	60000	全員	ダメージを半減or1.5倍	雪原アジト(※)
SDえめらだ人形	60000	全員	ダメージを与えた奴に同じダメージを与える	雪原アジト(※)

※雪原アジト内のカードでカンナに勝つと入手可能。

次号(Vol.74)の別冊付録では、『ゼノギアス』保存版完全攻略を掲載!!

あれから20年……飛び立つ宇宙船は第2章へのプロローグ

初公開!! オープニングムービー

スペースコロニーから発進する宇宙船とともに無限に広がる宇宙へ……。流れるようなフルポリゴンCGの映像は、まるでSF映画のようだ。

STAR OCEAN THE SECOND STORY

スターオーシャン セカンドストーリー

東京ゲームショウではついに体験プレイが実現! そこで今回はTGSバージョンのサンプルロムをもとに、どんなゲームになるのか、その輪郭をさまざまな角度から検証していくぞ。

STORY
FIELD
CTION
BATTLE SYSTEM

デュアルショック対応

衝撃の新事実

体験プレイを始めてまず驚いたのが、バイブレーションセレクトがあることだ。なんと、このゲームはデュアルショックに対応しており、コントローラを振動させるかどうかが選べるのだ。オープニングからブルブルッとくる体感に興奮するぞ。

◀戦闘中の魔法シーンも超シビレまくりなのだ。

スターオーシャン セカンドストーリー	
夏予定 RPG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶エニックス ▶MC(ブロック数未定)/DUAL SHOCK対応

TGSver.のROM入手!!

©tri-Ace Inc.LINKS・恋緒みなと・ENIX 1998

ダブルヒーローシステムが生み出す シンクロするストーリー

クロード＝C＝ケニー

父に対して反抗心を持つ19歳の少年

未知のエネルギーに飛ばされた先は……

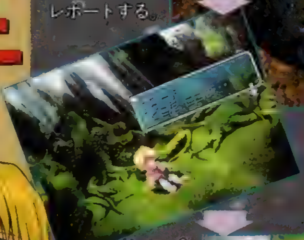
父である提督ロニキスに従い、惑星ミロキニアの調査に訪れたクロード。父への反抗心もあり、ロニキスが止めるのも聞かず謎の装置に近づいた瞬間、クロードの体は消えてしまう。見知らぬ土地で気がついたクロードの目に、狼に襲われる少女の姿が映る……！

虚勢を張って近づくが……

◀未確認のエネルギーフィールドに干渉すると……。

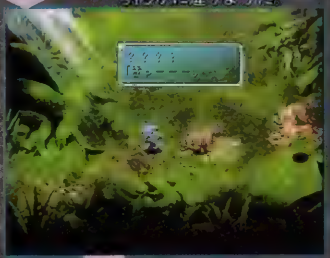
装置が動き出す！

▶クロードの体は一瞬にしてテレポートする。



目覚めるとそこは見知らぬ森

◀さっきまでいた惑星とは明らかに違うようだ。



少女の悲鳴で我に返る

▶少女の悲鳴を聞き、体は反射的に助けに向かっていた。

レナ＝ランフォード

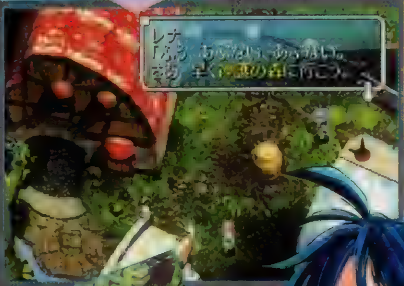
不思議な治癒能力を持つ17歳の少女

静かな惑星に異変が起こりつつあった

惑星エクスペルののどかな村、アーリアに住むレナは、いつものように神護の森に行こうとしていた。心配する母に止められながらも、なかば強引に村を出るレナだったが、森で狂暴化した動物たちに襲われてしまう。そこへ突然男の子が現れ、助けてくれるのだった。

母の心配をよそに駆け出すレナ

◀小言が長くなりそうな母親の隙を見て、レナは家を抜け出す。

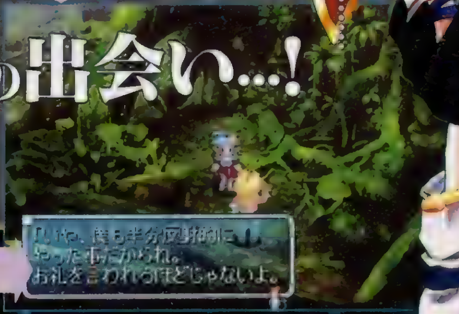


親の心子知らず!?

▶レナが幼い頃から好きな神護の森も、最近は危険らしいのだが……。

突然襲われ突然助けられ……

▲何もかもがあっという間の出来事だった。



運命の出会い…！

そして、2人の物語はリンクし始める

立体感に富む移動シーン

フィールド

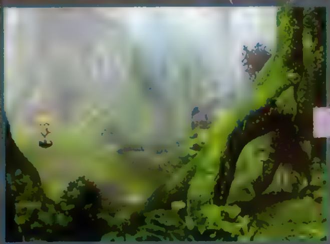
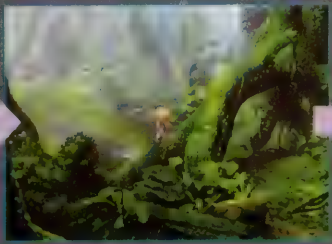
町とダンジョン

町やダンジョンなどでは、プリレンダーCGによる背景に2Dで描かれたキャラを乗せる、という映像表現が用いられている。場所によってアングルが固定されているので視点変更はできないが、緻密で美しい背景グラフィックと、拡大・縮小するキャラにより遠近感を表現しているぞ。またキャラは、場面に応じてさまざまな表情や動作を見せてくれる。笑顔になったり頭をポリポリかくなど、実に表情豊か。さらに、フキダシを使った「…」や「？」など、セリフだけでは伝わらないニュアンスを表したりもする。こういった演出もCGとうまく融合されているのだ。

▲フキダシを使った効果は、SFC版をプレイした人にはおなじみだよね。

プリレンダーCGと2Dキャラの融合

移動するキャラが違和感なく拡大縮小

フィールド

フィールドはすべてポリゴンで描かれ、地形の高低差や地面の起伏を表現している。画面の視点は、クォータービューに近い3D。地形の高低に合わせて視点も微妙に上下しながら移動していく感覚だ。常にカメラ位置が固定されている普通のクォータービューとはちょっと違い、より立体的な移動シーンが楽しめるぞ。しかも360回転できるので、好きな方向に歩き回ることができるのだ。

▲画面の右下に全体マップを表示させることもできるので、方向音痴の人でも安心だ。

地形の高低差も地平線も鮮明

360°フルポリゴンの3Dフィールド

感情が芽生えるイベント
PRIVATE ACTION

プライベートアクション

町の中で仲間との会話が楽しめるのがプライベートアクション。ＳＦＣ版よりイベント色が濃くなり、選択肢も大幅に増えたぞ！

◀町の中で仲間キャラを探すのも楽しいぞ。

仲間キャラとコミュニケーション

◀町の手前で□ボタンを押すと、プライベートアクションに突入。

STAR OCEAN THE SECOND STORY

縦横無尽の３Ｄバトル
BATTLE SYSTEM

戦闘システム

戦闘画面は、フルポリゴンで構成された完全な３次元空間。奥行きと高さと時間の概念が盛り込まれた戦闘システムによって、キャラが縦横無尽に動き回るスピーディーな戦闘が、リアルタイムで繰り広げられるのだ。主人公以外のキャラは基本的にＡＩで行動するが、切り替えでマニュアル操作に変更することも可能。もちろん音声入りで、喋りまくりの派手なバトルが楽しめるぞ。

◀主人公をＡＩにし、好きなキャラをマニュアルにできる。

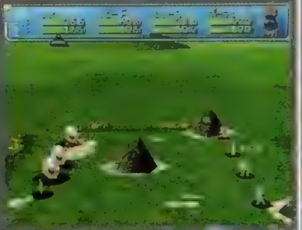
息をもつかせぬリアルタイムバトルに思わず手に汗握る!

▲ＡＩ操作は作戦を選ぶだけで自動的に戦う。

●敵とのエンカウントパターンも多彩

ノーマルアタック

敵と正面から向かい合う形で戦闘が開始される。ごく一般的な戦闘体形で、たいていはこのパターンだ。



バックアタック

敵と味方の位置が逆になり、敵に背を向けた状態で戦闘が始まる。味方キャラの行動が少し遅れるぞ。

サラウンドアタック

左右から囲まれた形で戦闘開始になる、いわゆる挟み撃ちだ。かなり不利なため、受けるダメージも大きい。

ブリガンダイン ～幻想大陸戦記～

ファンタジックな世界観と深いシナリオ、そして戦略性に富んだゲーム展開が魅力のS・RPG『ブリガンダイン』。ついに発売されたこのゲームをバッチリ攻略するぞ！

ブリガンダイン ～幻想大陸戦記～
発売中 S・RPG ▶¥5,800 ▶イースリースタッフ ▶MC(3ブロック)

攻略の基本を押さえて大陸統一への一歩を踏み出そう！

この『ブリガンダイン』は、モンスターの召喚や部隊の編成などを行う「編成フェイズ」と、編成した部隊を率いて他国の拠点に攻め込む「攻撃フェイズ」、そして敵と味方の部隊が拠点の支配権をかけて戦う「戦闘シーン」の３つのパートで構成されている。編成と攻撃の両フェイズでいかに有効な戦略を組み立て、戦闘ではどんな戦術で敵の部隊を撃退するか？　それが、このゲームのポイントだ。そこで今回は、それぞれのパートで押さえておきたい攻略の基本を解説していくぞ。

◀始める前に難易度を選べる。最初は初級でプレイしよう。

●ゲームの流れ

編成フェイズ

味方の戦力を整える、戦略の基盤といえるフェイズ。ゲーム攻略の最重要パートだ。

POINT.1 ●モンスター部隊編成のポイント

攻撃系、回復系、補助系のユニットをバランス良く組み込むのが部隊編成の基本。特にピクシーとユニコーンは、各部隊に必ず１体は入れること。

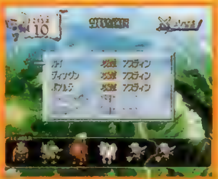
▶結局は、攻撃、回復、補助の３拍子がそろった部隊が有利だ。

統魔コストと統魔力

ルーンの騎士（以下、騎士）たちは、モンスターの統魔コストの合計が、自分の統魔力を上回る部隊を率いることはできない。統魔力の範囲内で、うまく部隊の戦力を充実させるのだ。

POINT.2 ●最前線には必ず部隊を配備

敵国の拠点に隣接している前線の拠点には、敵の侵攻に備えて最低でも３つの部隊を配備しよう。もちろん、配備するのは主戦力クラスの強力な部隊が理想だぞ。


▶前線に主力部隊を配備しておけば、攻めも守りも完璧。

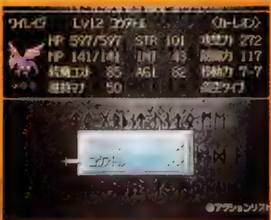
POINT.3 ●騎士をクエストに派遣しよう

騎士をクエストに派遣すると、アイテムを発見してくるだけでなく、ときには在野の騎士やモンスターを連れて戻る場合もある。手の空いている騎士はどんどん派遣だ。

▶クエストで見つけられる騎士は、早めに仲間にしておこう。

POINT.4 ●クラスチェンジの注意点

騎士の場合は、クラスチェンジしたあとも自由にチェンジ前のクラスに戻れるので、思いつくまま実験的にクラスチェンジを試みてもかまわないぞ。それとは対照的なのがモンスターのクラスチェンジで、こちらは実行すると前のクラスには戻れないぞ。上位のクラスになったモンスターは、統魔コストも上がる。部隊の統魔コストの合計が騎士の統魔力をオーバーしないように、チェンジ後のクラスの統魔コストを事前にチェックしよう。



▲騎士の統魔力をオーバーするなら、モンスターのクラスチェンジはやめたほうがいい。
◀各部隊の囲みの右下にある数字は「統魔コストの合計／統魔力」になっている。

おすすめモンスターの特徴を紹介！

ここでは個性的な種類のモンスターの中から、特にオススメの４体を紹介。機動力に優れた部隊、魔法に長けた部隊というように、思いどおりの部隊を編成できるよう、モンスターそれぞれの特徴をしっかり把握しよう。

ドラゴン

召喚マナ／420
維持マナ／ 42
統魔コスト／75

移動力こそやや低いものの、攻撃力、防御力は全ユニットの中でトップクラス。強力なブレスを吐くこともでき、部隊に組み込めば間違いなく主戦力として活躍してくれる。

ピクシー

召喚マナ／120
維持マナ／ 12
統魔コスト／30

味方の防御力を高める補助魔法“プロテック”が使える数少ないモンスター。回復のサポート役として、必ず１体は入れておきたい人材（?）だ。戦闘の能力は皆無。

ユニコーン

召喚マナ／220
維持マナ／ 22
統魔コスト／40

ステータス異常を治療する“メディカ”と、HPを回復する“ヒール”の魔法が使える回復専門のモンスター。戦いには不向きだが、部隊に１体いればとても心強いぞ。

ワイバーン

召喚マナ／320
維持マナ／ 32
統魔コスト／60

攻撃力と防御力はドラゴンに劣るが、そのぶん機動力に優れる空の竜。山岳地帯や湖など、地上ユニットの移動力が落ちる場所での戦闘で重宝する。空中戦が得意。

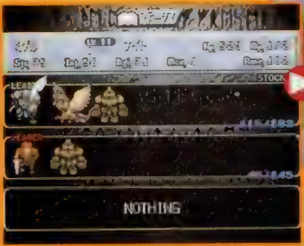
©1998 イースリースタッフ

攻撃フェイズ

攻撃フェイズでは、他国の拠点に味方の部隊を送り込める。当然、他国の部隊が攻めてくることもあるぞ。攻撃と防御を踏まえた戦略が大事だ。

POINT.1 ●守りが手薄な敵国の拠点を狙うべし

味方の部隊が攻め込めるのは、自国の拠点と隣接している他国の拠点のみ。送り込む部隊の数に制限はないが、戦闘に参加できるのは最高3部隊なので、きっちり3部隊を送り込むのが基本だ。他国の拠点に配備されている戦力は、攻め込む前にチェックできる。守りが手薄な拠点に部隊を出撃させよう。また、戦闘に強い騎士を参加させたいのは山々だが、戦う相手が君主か主力クラスでないかぎりは、こちらも中堅、先鋒クラスの騎士をぶつけて彼らのレベルアップをはかるといい。長い目で見れば、その方が得策だぞ。



◀▲守りが手薄な拠点には、容赦なく攻め込もう。戦う前に敵が退却してくれることも多い。

戦闘シーン

攻撃フェイズで戦闘が発生したら、戦闘シーンへ突入！　巧みな戦術で敵の部隊を撃破せよ!!

POINT.1 ●敵国の拠点を落とす有効な戦略は？

敵国の拠点を攻める戦闘では、敵の部隊は拠点に陣取って、こちらの部隊を待ち受ける。そこで、まずは敵の中で倒しやすそうな部隊（モンスターの数が少ない、リーダーである騎士のレベルが低い、などが判断基準）に目星をつけよう。そして、目標に決めた部隊が配置されている方向から、味方の全部隊で総攻撃をしかけ、敵の守りを一気に突き崩すのだ。この戦法が、攻撃の基本だぞ。

騎士を孤立させない

▶拠点を守っている敵の部隊と混戦になったら、騎士を孤立させないように注意すること。騎士が倒されると部隊ごと退却するため、戦況はかなり不利になるのだ。

◀騎士の統魔範囲から外に出てしまったモンスターは、能力が大幅にダウンする。能力を十分に発揮できるよう、モンスターは必ず統魔範囲内で行動させよう。

統魔範囲に注意

POINT.2 ●自国の拠点を守る有効な戦略は？

自国の拠点を防衛する戦闘では、敵の部隊が積極的に攻めてくる。こちらは接近してきたユニットから、1体ずつ確実に倒していけばOKだ。ただ、敵はまれに部隊ごとに分かれて、別々の方向から攻めてくる。そんなときは、思い切ってすべての戦力を敵の1部隊に差し向けて、速攻で退却させてしまおう。そのあとで、残りの部隊をゆっくり片づけるのだ。敵がよほど強力な部隊でないかぎり、戦力差で押し切れるぞ。

守りに徹したモンスター部隊で迎撃!

◀▲防御力の高いゴーレムや、拠点のまわりの地形に強いモンスターで部隊を編成し、拠点を守るのも有効な戦略だ。

攻撃のセオリー

敵の部隊は、こちらが3ヘックス以内の距離に近づくと、先手必勝とばかりに攻めてくる。この習性を逆手に取って、目星をつけた敵の部隊を誘い出そう。うまくいけば、戦いの主導権を握れるぞ。

◀敵の中で最も弱い部隊に、ギリギリまで接近。ここでこちらから攻撃をしかけると、次のターンで敵部隊の総攻撃にさらされるぞ。目の前まで近づいて何もせず、敵の部隊を誘い出すのがポイントだ。

▶作戦成功！　敵の部隊はまんまとこちらに攻めてきた。しかし、次のターンにはすべての敵が動き出してしまう。1ターンの間にできるだけ、敵ユニットを倒すのだ。部隊を退却に追い込めれば上デキ。

守りのセオリー

弱いユニットから集中攻撃で倒し、敵の戦力を確実にそぎ落とすのが防衛戦の基本。敵の騎士は部隊の大半を失うと、仮に本人が無傷でも退却していく。騎士を倒すより、その方が楽な場合もあるのだ。

◀敵国の君主や主力クラスの騎士は、まともに戦ってもまず倒せない。部隊のモンスターを倒して、お引き取り願おう。

グリフォン

召喚マナ／300
維持マナ／ 30
統魔コスト／55

ワイバーンと同じ空のモンスターだが、こちらは地上ユニットに対して、より高い攻撃力を発揮する。また、白の属性を持つため、グールなどの邪悪なモンスターに強い。

クレイゴーレム

召喚マナ／240
維持マナ／ 24
統魔コスト／45

並外れた防御力を誇る部隊の"壁"。破壊力抜群のパンチも魅力で、当たればかなりのダメージを期待できる。あくまで、当たればだが……。拠点の防衛戦で役に立つぞ。

エンジェル

召喚マナ／500
維持マナ／ 50
統魔コスト／85

敵1体に大ダメージを与える"ディバンレイ"の魔法と、邪悪なモンスターに対する圧倒的な攻撃力が魅力のユニット。"ヒール"の魔法も使えるので、回復役にもなれる。

デーモン

召喚マナ／480
維持マナ／ 48
統魔コスト／85

エンジェルの対極に位置する、悪魔系のモンスター。敵1体にダメージ＋毒の効果を与える"ベノム"など、ステータス異常をともなう強力な攻撃魔法を使いこなす。

グール

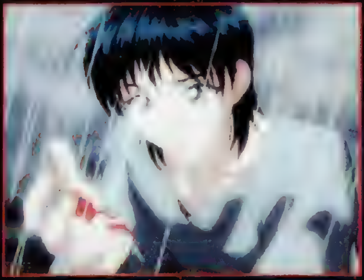
召喚マナ／60
維持マナ／ 6
統魔コスト／15

あらゆる能力が並以下のお荷物モンスターだが、レベル10まで育てると、強力な魔力と不死性を備えたモンスター"バンパイア"にクラスチェンジできる。挑戦する価値あり。

さまざまな謎を秘め、物語の舞台となる「YAKATA」の扉が今開かれる！

NIGHTMARE PROJECT YAKATA

『YAKATA』は人気小説家、綾辻行人氏がシナリオを手がけるRPGだ。新本格ミステリーの旗手と呼ばれる氏の小説をベースに構築されたオリジナルストーリーは、今までのRPGとはひと味違う鮮烈な魅力を放っている。突然の密室殺人を皮切りに巻き起こる不可思議な事件——、キミがその秘密を解き明かすのだ！



謎に満ちた密室殺人 すべての悪夢はそこから始まる!!

▲鍵のかけられた千織の部屋。鍵穴から覗いてみるとそこには倒れた人影と、床に落ちている鍵らしきものが見えた。

◀千織の部屋は扉も窓もすべて内側から鍵がかけられていた。まさに密室殺人！ これぞミステリーの王道。

プレイヤーを引きつける序盤のストーリーをチェック！

▲本土と隔絶された孤島、角島へ向かうミルコとソウイチ。

突然の手紙で、角島にある青屋敷に招待された赤城ソウイチ、川口ミルコ、北浜ミズキ、古我ユキヤの４人。遅刻して、船に間に合わなかったユキヤは漁船に送ってもらうことになったのだが…。

青屋敷に呼び集められた４人は、招待主の中村千織によって、この世界を悪夢が侵食しつつあるという話を聞かされる。突飛な話に驚きながらも、とりあえず各自の部屋で眠りにつく４人。しかしその翌朝、千織が死体で発見される。しかも殺人現場は内側から鍵がかけられた密室だった。いったい誰がどうやって千織を殺したのか？ 誰のアリバイも証明できず、全員が容疑者という異様な状況で、本土との連絡手段もないままユキヤたちは館を探索する。信じ合えぬ仲間同士での、緊張感に満ちた冒険は、こうして始まるのだ。

主人公 古我ユキヤ

主人公である古我ユキヤは、角島に来る途中で乗った船が転覆、命は取り止めたものの、そのときの後遺症で記憶喪失となってしまっている。

Nightmare Project〈YAKATA〉

春予定 RPG	▶¥6,800（CD3枚組） ▶アスク講談社
	▶MC（1ブロック）

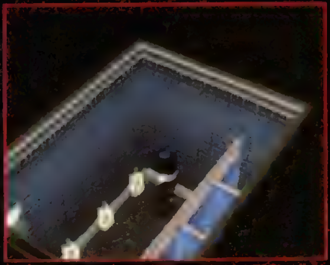
© 1998 Yukito Ayatsuji/ASK/TBS/Kadokawashoten/RED/Chime　キャラクター原案／佐嶋真実

リアリティの追求！細部まで作り込まれた館を探索せよ!!

▲館の間取りは、このような精密な図面で表されている。ゲーム中にこの図面を手に入れることもできるのだ。

▲館の内部には、玄関ホールや螺旋階段なども存在する。全体的にゴージャスな雰囲気!?

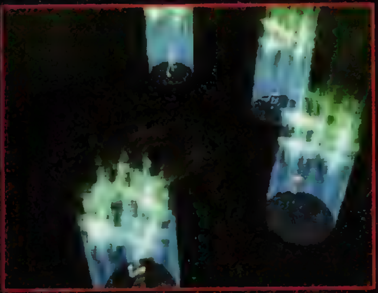
このゲームに登場する館は、すべて本物の一級建築士の手によって描かれた図面をもとにしている。ポリゴンを使い、細部まで立体的に再現された館は実にリアル。玄関や階段はもちろん、各部屋の調度品まで徹底的に作り込まれているぞ。プレイヤーはこうした館の内部を探索しながら、謎解きや戦闘を繰り返していくことになる。館は、それ自体が手強いダンジョンなのだ。


▲なんと！　こんな場所までもが、丁寧に作り込まれているのだ。

バトルフィールドは魔の特殊空間その名は「悪夢界」！

▲六角形のフィールドを移動して有利な位置を確保しろ。

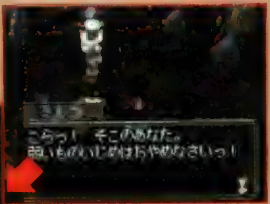
戦闘の舞台は、現実世界から切り離された異空間「悪夢界」。敵と遭遇すると、パーティは悪夢界に引きずり込まれ、六角形のバトルフィールドに降り立つことになる。この際に重要なポイントとなるのが方向の概念。フィールドを移動し、敵の側面や背後に回り込むことによって、戦闘を有利に運ぶことができるのだ。もちろん攻撃では武器だけでなく、魔法を使ってもOK。派手なエフェクトの魔法攻撃は一見の価値ありだぞ。タクティカルな戦闘に、キミも思わず熱くなる！


▲エフェクトが飛び交う魔法には、個人でかけるもののほかに、複数のキャラで協力してかける共同魔法もある。

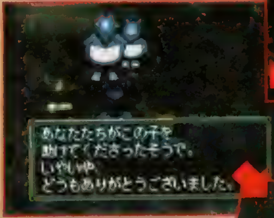
ダンジョン内でユニークなイベントが発生!!

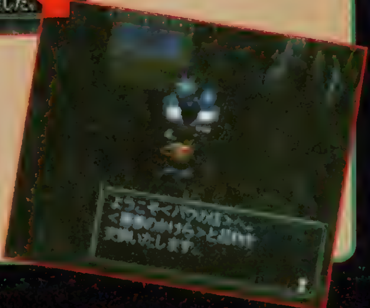
ここで紹介しているバクとの出会いは序盤の重要イベント。このイベントをクリアしていないと、アイテムを買うことができないのだ。ちなみにバクの屋台はチェーン店になっていて、ダンジョンのいろいろなところでお目にかかれる。装備の充実には不可欠なお店だぞ。

▶悪夢界のダンジョンを探索していると、助けを求める声が。急いで駆けつけてみるとバクの子どもがいじめられていた。



◀バクの子どもを助けると、何もなかった屋台が営業を再開するようになる。





▶バクの屋台では、敵モンスターを倒したときに得られる悪夢のかけらと武器や防具、さまざまなアイテムなどを交換してくれる。子どもを助けた直後は、サービスとして3割引だ。

ミステリアスな館がキミを誘う！

この『YAKATA』のベースとなっているのは、「館」シリーズと呼ばれる5作の小説。ゲーム中の館も、すべて小説に登場したものだ。ゲーム中で訪れることになる奇妙な館と、そこに隠されたトリックに、原作を読んだことのある人は思わずニヤリとするはず。もちろん原作を知らなくても楽しめるが、この機会に一読をオススメするぞ。(原作は講談社文庫刊)。

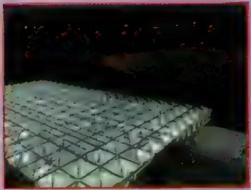
十角館

▲その名のとおり外観が十角形に造られていることからこの名がついた。

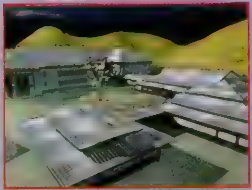
水車館

▲敷地内を流れる川に面して、巨大な三連の水車が設置されている。

迷路館


▲館の中には迷路のように縦横に入り組んだ廊下が続いている。

人形館


▲珍しい和風の館。部屋の中や廊下には、いくつもの人形が置かれている。

時計館

▲巨大な時計塔が目印。その内部にも、やはり大小さまざまな時計が設置されている。

重厚な世界観を持つタクティカルRPGが登場!!

バンダイビジュアル渾身の新タイトルは、中世ヨーロッパ風の重厚な世界観と、影のあるキャラクターが魅力のシミュレーションRPG！　今回は設定イラストと主要キャラ、プロローグなどを一挙に紹介。まずは『エクサフォーム』の世界を感じてほしい。

エクサフォーム
ECSAFORM

エクサフォーム

秋予定 S・RPG	▶¥6,800(予)　▶バンダイビジュアル
	▶MC(ブロック数未定)

世界の鼓動が聞こえる・・・

©1998 IMAGE WORKS/BANDAI VISUAL

高度文明崩壊から200年──

かつて「理動」と呼ばれる万能の力で自律機械を操り、繁栄を極めた文明が存在した。しかし、災害「大震駭」によって衰退。テクノロジーの大部分が失われた…。この「エクサフォーム」の舞台は、文明も復興しつつある、「大震駭」から200年後の世界。主人公・ビードを中心に、「理動」をめぐる大国の陰謀や、異質な姿に変化した自律機械の謎を解明しながら、ストーリーを進めていくのだ。

万能の力 理動の使い手 スセリ

ECSAFORM CHARACTER 1

「標体」と呼ばれる人造人間。生体手術を施されたため、強力な理動を使うことができる。実験体として非情な扱いを受けていたが、ビードと出会い、施設からの脱走を試みる。

旧文明より出ずる者 ビード

ECSAFORM CHARACTER 2

砂漠の遺跡から掘り出された、特殊カプセルに納められていた旧世界の人造人間。強靭な肉体と高い戦闘能力を併せ持つ。人間的な感情はないらしく、いつも無口なのが特徴。

虫と共生する少女 スービック

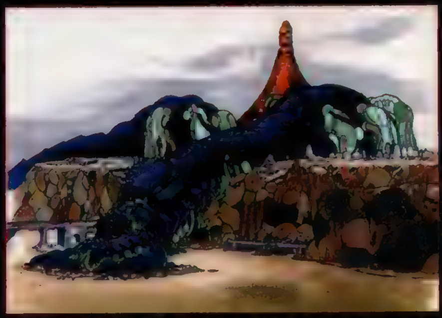
ECSAFORM CHARACTER 3

自律機械の一種「虫」と共生する部族の出身。閉鎖的な虫使いの中では珍しく、明るい性格で好奇心も旺盛。世界中を旅して回り、ビードと出会う。

歩く都市

巨大な虫の上に建設されたメルティゴリ城塞は、一定の軌道を周回し続ける特別自治都市である。4本の脚には光学センサー、胴体にはプロテクターが取り付けられていて、歩行時のショックを吸収。そのため市民生活にはまったく影響が出ないようになっている。城塞の内部は、市庁を囲むように建物が並び、都市は活気に満ちている。また、遺跡の研究に没頭する公主に不満をもつ過激派が存在する模様で、入国時には厳しい審査がある。仮に入国審査にパスしても、城塞の後ろから入らないと踏み潰される、という笑えない話もあるようだ。

自律機械



物語の中心となる、ソルバガニア連合皇国の工業都市。ダウンタウンを連想させる街並みの横に大規模な工業区がある。じつはこのプラント、旧世界のロボットである自律機械、虫が変化したものなのだ。大震駭後、虫の野生化が進んだが、人間と共存する例も確認されている。

旧世界への回帰をめぐる戦いが始まる

戦乱の時代を駆け抜ける

壮大な物語と派手な戦闘が魅力のS・RPGが登場!!

温暖な気候に恵まれ、四方を海に囲まれた島――――クナガミ。風土も文化もいにしえの日本に似たこの島には精神力の強さにより物理的な力を生み出すという能力があった……。
「鋼仁」という謎の兵器を操り、動乱の世を戦い抜くS・RPGがついに登場！　今回は物語の主軸となる5名の登場人物と、この『鋼仁戦記』の奥深いストーリー、洗練されたシステムを紹介するぞ!!

本編の主人公。クチナ族の生き残りである彼は、一族の民がライオウラによって虐殺される光景を見たショックで記憶を失ってしまう。その後、なぜかムクロ島に幽閉されるが、元ヒムカ国の将軍ラカンによって救出され、自分の意志とは裏腹に戦乱の渦へと巻き込まれる…。

過酷な運命を背負った少年
イサマル

鋼仁戦記
GO-JIN SENKI

鋼仁戦記	
夏予定 S・RPG	▶価格未定　▶TMF
	▶MC(ブロック数未定)／DUAL SHOCK対応／2P対戦可

【鋼仁とは?】

鋼で造られた汎用人型兵器。それが、"鋼仁"だ。鋼仁は、人の魂を結晶化した「星命球」を原動力とし、その星命球の主である人間が秘めた能力によって性能が変化するのだ。

◀鋼仁は、いまだ謎に包まれた部分が多く、姿形にも異様な雰囲気が漂う。

反ヒムカ勢力を結集して組織された反乱軍メンバーの1人で、一部隊を預かる有能な指揮官。明朗快活、実にさばさばした性格だが、その顔立ちや落ち着いた態度から、どことなく気品を感じることもある。そのため、某国の姫君ではないか、という噂が反乱軍の中でひそかにささやかれている。

反乱軍の頼もしき指揮官
ミクニ

©1998 SANTA/TMF

5人の戦士たちを大紹介!!

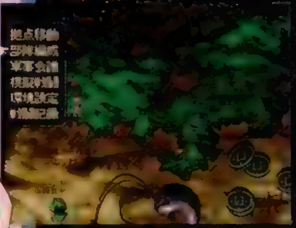
STORY

物語の舞台は、周囲を海に囲まれた「クナガミ」と呼ばれる島。この島では、各国が百年近くにわたって領土を奪い合うための戦争を繰り広げていた。だが、ここ数年で状況は一変。数年前まで辺境の一小国にすぎなかったヒムカ国が、"鋼仁"を用いて他国への侵略を開始したのだ。ヒムカ国は瞬く間に大半の諸国を制圧、今やクナガミ全土を支配下に収めようとする勢いであった。

そんなある日、ヒムカ国の暴君ライオウラによって幽閉されていた主人公・イサマルは、元ヒムカ国の武将ラカンによって救い出される。記憶を失ったイサマルを救出したラカンの目的は？　そもそも、なぜライオウラはイサマルを幽閉しなければならなかったのか？　そんな疑問を抱きながら、イサマルは戦乱の中へと巻き込まれる。

【『鋼仁戦記』の気になるシステム】

1 ゲームの進行



◀ミッションの合間には自軍の部隊を編成したり、軍事会議を行うことができる。

ストーリーが進むとともにミッションが展開。条件をクリアしなければ次のミッションに進むことができない。エンディングを迎えるためには数十回の戦闘を行うことになる。

2 鋼仁のセットアップ

◀セッティング画面。パーツの組み合わせによって鋼仁の性能が変化するぞ。

鋼仁は、装甲や両腕などのパーツを交換することが可能。数多く用意されたパーツを自由に組み合わせることで、キミだけのオリジナル"鋼仁"を作ることも可能だ。

3 バトルシステム

◀基本的には「移動↓攻撃」を繰り返すことで、ターンは進行する。

▶バトルに突入するとキャラクターが拡大され大迫力の視点で展開する。

戦闘は、普通のSLGと同じようにターン制で進行。そして、1対1のバトルでは、ポリゴンで描かれたキャラが激しくぶつかり合うのだ。

記憶を失った謎の少女
アサギ

イサマルと同じくクチナ族の数少ない生き残り。しかも、イサマルと同様に記憶を失っていて、出生などは、すべて謎に包まれている。寡黙な性格で自分から進んで人に接触することがなく、その表情には常に悲しみの影が浮かぶ……。

決意を秘めた若き戦士
ラカン

元ヒムカ国の武将。緊張感に欠けた態度や表情からは読みとることができないが、彼の瞳の奥には重大な決意が秘められている。その決意とは一体……。

狂気の闇にかられたヒムカ国王
ライオウラ

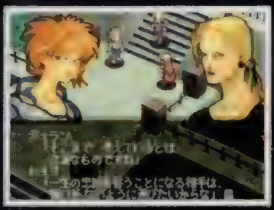
クナガミ最大の軍事力を誇るヒムカ国の王。かつては、他国の民からも慕われる名君だったが、ある日を境に凶悪な暴君と化し、他国を侵略し始める。

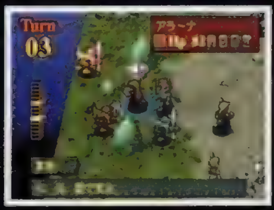
PlayStation

現実(リアル)と幻想(ファンタジー)、紙一重。

その力を手にした時、すべての謎が解き明かされる…

持つ者に不思議な力を与える魔法の神器「カルティア」をめぐり、
「現実」と「幻想」の2つの異世界で繰り広げられる壮大なファンタジーロマン。





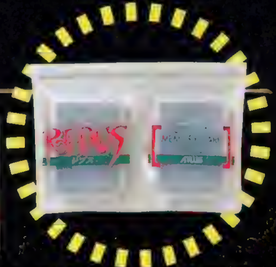
- はいりやすい! はまりやすい! 新感覚RPG
- 2人の主人公の、2つの異なるストーリー
- 見つける楽しさ、組み合わせる楽しさ、万能アイテム「カルティア」
- メモリーカードでアイテムの交換も可能

新感覚RPG

REBUS
レブス

初回プレス版限定

「オリジナル メモリーカードケース」店頭プレゼント!!



●初回プレス版をお買い上げの方に、メモリーカードが2枚収まるオリジナルメモリーカードケースを店頭にて差し上げます。

ご注意
オリジナルメモリーカードケースがなくなり次第、プレゼントは終了とさせて頂きます
※メモリーカードは含みません。　※写真は実物と異なる場合があります。

好評発売中

標準価格 ¥5,800(税別)

キャラクターデザイン **天野 喜孝**　プロデュース **岡田 耕始**

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

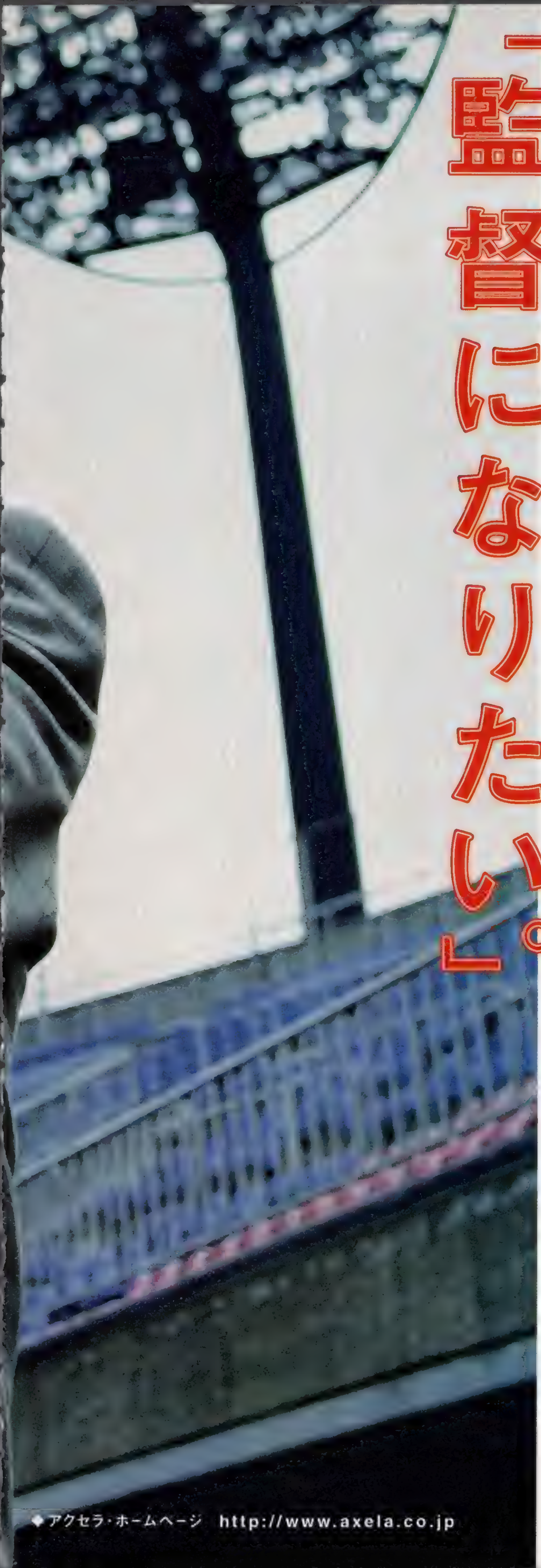
アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

［ご利用方法］1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押してください
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス 03-5261-2356（毎週月・水曜日 15:00～18:00 祝祭日除く）　インターネットアドレス http://www.atlus.co.jp/

ATLUS
株式会社アトラス

加茂 周（かも しゅう）
1939年10月29日、兵庫県に生まれる。
74年より、日産自動車（現横浜マリノス）の
監督に就任。84年、天皇杯で初優勝ののち、
88年には日本リーグ、JSL杯、天皇杯の
3冠を達成。91年より横浜フリューゲルスの
監督を務め、94年の天皇杯でチームを
優勝に導いた。94年12月より97年10月まで
日本代表監督を務める。"ゾーンプレス"サッカーを
掲げる理論派指導者である。
PlayStation
J.LEAGUE



J.LEAGUE

勇者より、
カーレーサーより、
格闘家より、
ラッパーより、
調教師より、
ゴルファーより、

「監督になりたい。」

将来何になりたいと聞かれて、「監督」になりたいという人はそういないだろう。しかし、これほど知的で洗練された職業があっただろうか? 選手を選び、戦術を決め、激をとばす。チームのために、勝利のために、そして栄光のために。キミの采配を称えるスタジアムの歓声が聞こえてくる・・・・・・・チームを頂点へと導く「監督」はキミだ。

⚽ プロサッカーチーム育成シミュレーション ⚽

Combination Pro Soccer

コンビネーションプロサッカー

Jリーグの監督になって世界をめざせ!

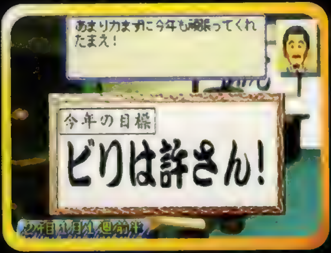
1998年6月発売予定 予価5,800円(税別)

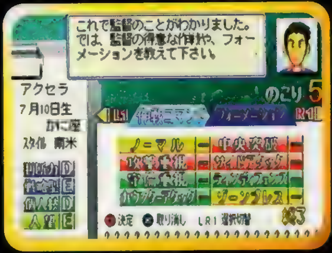
©1998 AXELA

株式会社アクセラ
153 東京都目黒区青葉台3-1-12 ☎03·3464·8333(ソフトウェア営業部)

◆アクセラ・ホームページ http://www.axela.co.jp

スタートラインはＪリーグチーム。
そこから選手を育成し、チームを優勝に導くのが監督であるあなたの仕事。
そしてゆくゆくは日本代表チームの監督になって世界のトップフィールドへ。





画面は全て開発中のものです。

Combination Pro Soccer
予約キャンペーン5月からスタート!!
詳しくはポスターのはってあるお店で
キャンペーン事務局：03-3464-8333

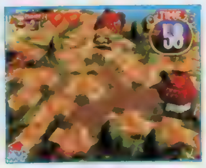
ずっと監督になりたかった。
PlayStation
J.LEAGUE
Combination Pro Soccer
コンビネーション
プロサッカー
Jリーグの監督になって世界をめざせ！
プロサッカーチーム育成シミュレーションゲーム
98年6月発売予定
予価5,800円（税別） ●1～2人プレイ
J.LEAGUE
©1998 AXELA
153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12
☎03-3464-8333（ソフトウェア営業部）
http://www.axela.co.jp
株式会社
アクセラ
AXELA

PlayStation

ヘイ、彼女ぉ。いっしょに回転しない？

人生まわってなんぼ。

迷路のようなバラバラの道をクルクルまわしてつなげて進む新感覚のアクションゲーム誕生!敵キャラは攻めてくるし、制限時間は迫ってくるし、もうタイヘン!アイテムやトラップを駆使して、君は無事にゲートへたどり着けるかな?反射神経と知力と一瞬のヒラメキを総動員して、さぁ挑戦だ!



●道をまわす

●宝箱をあける

●VSモード

◎遊び方はひとつじゃない!争奪バトルも楽しめます◎

怒涛の足どりアクションゲーム!

まわってムーチョ!

'98年6月発売予定

予定価格5,800円(税抜)

まわってキャンペーン

体験版にチャレンジして当てよう!

お店で体験版をプレイして最後に隠されているキーワードを送ろう!

★特賞　本格派マウンテンバイク・・・1名様

★副賞　スポーツヨーヨー・・・・・・・20名様

●実施は5月中旬より。〆切は1998年6月末日消印有効。

抽選で「回転グッズ」プレゼント!

応募宛先・お問い合わせ

〒107-0051 東京都港区元赤坂1-7-10 元赤坂ビル3F「まわってキャンペーン係」

※詳しくは店頭でおたずねください。

「まわってムーチョ」を買って当てよう!

ゲームに同封されているアンケートハガキを送ると抽選ですてきなグッズがもらえるぞ!

★本格派マウンテンバイク・・・・・・・・・・・・2名様

★スポーツウォッチ・・・・・・・・・・・・・・・・・3名様

★CDウォークマン・・・・・・・・・・・・・・・・・3名様

●〆切は1998年7月末日消印有効。

商品及びキャンペーンに対するお問い合わせ先:株式会社 東北新社 住所〒107-0051 東京都港区元赤坂1-7-10 元赤坂ビル3F
TEL 03-5410-0527 東北新社ホームページhttp://www.tfc.co.jp/hi/oba

PlayStation
闘神伝ワールド、
新たなる物語へ。
エイジ達と一緒に300枚以上のカードを集め、謎の美少女セレーネの陰謀を打ち砕け！
闘神伝
カードクエスト
NOW ON SALE
5,800円(税別)
超空間立体ボードゲーム
高低差のある美しい3Dマップが7種類＋α。全てのマップを続けて遊ぶ事はもちろん、人数、プレイ時間に応じて、遊びたいマップだけ楽しむ事も可能！(コントローラ1つでも4人遊べます)
闘神伝全シリーズのキャラクターが40人以上登場！
プレイヤーはエイジ達のパートナーとなって冒険に参加！闘神伝1〜3はもちろん、「S」や「URA」のキャラクターもイベントに登場！イベント数は1000種類以上！全てのキャラクターと会う事ができるか！
白熱の4人対戦カードバトル！
攻撃するカードに応じて3Dキャラが迫力のアクションをするぞ！
目指せ！カードアルバムコンプリート
ゲットできる、超美麗の描きおろしキャラクターカードは300枚以上！さらに、カード一枚毎に「オリジナルボイス」が収録！ページを完成させると現れる"ことぶきつかさスペシャルイラスト"は50枚以上！カードはメモリーカードを使って友達と交換する事もできるぞ！
DIGITAL TRADING
あそびは文化
タカラ
©TAKARA CO.,LTD.1996
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品は こども商品券で
TAKARA

PlayStation
Heritage of Excellence
静かなる舞台の幕開け
3D表現でリアルなアクションを実現。ゲームがグッと面白くなった。
2種類の「ストーリーモード」搭載でより充実したゲームを。
モーションキャプチャー使用でプロの動きをそのまま再現。
自分で「トリックモード」をつくる。テクニックと頭をスキルアップ。
サイドポケット3
SIDE POCKET 3
3D POLYGON BILLIARD GAME
TM
3Dポリゴンビリヤードゲーム
'98·4·16発売
5,800円(税別)
抽選でドーンと3,000名様にプレゼント
本物
ビリヤード"キュー"プレゼントキャンペーン
ソフトをご購入の方に抽選で総計3,000名様にビリヤードグッズの数々をプレゼント！（詳しくはソフト同梱のアンケートハガキをご覧ください。）
1 プリントキュー+キューケース（本ウッド）100名様
※写真は実際のものとは異なります。
2 カラーキュー+キューケース（ブラック）300名様
3 SIDE POCKET3 ロゴステッカー 1,000名様
4 SIDE POCKET3 オリジナルテレホンカード 1,600名様
DATA EAST
データイースト株式会社
〒167-0052 東京都杉並区南荻窪4-41-10
TEL. 03-5370-0729
©1998 DATA EAST CORP.
協賛：
監修：（社）日本ビリヤード協会
協力：プロプールプレーヤー曽根恭子（メガネスーパー所属）

本当に必要なキャラクター情報がここにある
キャラクターの先に見える、
あらゆる可能性と未来を検証する新雑誌登場！
ANIMETION アニメーション A
大人のアニメファンに
より深く・より詳細に
アニメ界の
最新情報を伝える
大研究 アニメ乱立の時代
～新たな仕掛けを探る～
アニメ界の新しい動きを徹底検証！今、「アニメ」の可能性が広がる…!!
センチメンタルジャーニー
ひみつのアッコちゃん／ファンシーララ ほか
CHARACTER キャラクター C
描き下ろしビジュアルで
キャラクターの魅力を
余すところなく紹介
監督から声優まで、
スタッフを
クローズアップした
作品分析
DATA データ D
アニメとともにある関連商品情報を網羅し、
アニメ作品の世界を展開、作品の今後の展開や
業界裏話など「知りたかった」情報を掲載
B-Maga セレクト ゲームキャラクターをビジュアル満載で紹介
お嬢様特急／ラングリッサー
地上波 U局&CS・BS 番組表 掲載
音響監督列伝
～音のサムライたち～
第1回 本田保則
（大運動会、マクロスほか）
アニメ制作会社訪問
～Leading Company～
第1回 サンライズ
（センチメンタルジャーニー）
人気実力派声優・
プロデューサーとして登場!!
連載企画 関 智一
人気女性声優をプロデュース！
Dセレクション サンライズ公認機動戦士ガンダム生誕20周年記念出版！
4月30日発売 定価：本体1,900円+税
機動戦士ガンダム MSエンサイクロペディア
MS大全集98
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

小説
EAT-MAN
ENTERTAINMENT
エンタテインメント
～殺しの遺伝子 真下耕一×村田俊治
コミック
プロジェクト・リムーバー
木村明広
最新ホビー情報が満載
「NEW COMER」
3号連続特集
「SPAWN大特集」
生誕20周年記念連載
「GUNDAM 20th」近藤和久描き下ろしイラスト収録!
そのほか特撮&特撮キャラクターもキメ細かくフォロー!
創刊記念 3号連続CD-ROM付録
「センチメンタル ジャーニー」キャラクター壁紙
4月の新アニメ番組「センチメンタルジャーニー」に登場する女の子12人それぞれの壁紙を、4人ずつ3回に渡って収録!
『ガレージキット・フィギュアカタログ』
テールを紹介! SPAWNシリーズ7をはじめ、プラモ・ガレキ・フィギュア40体を収録!
デスクトップアクセサリー
「悠久幻想曲2nd Album」
「アナザーメモリーズ」
アニメ・特撮・HOBBYのこれからがわかるエンタテインメントマガジン
電撃 ビーマガジン
定価680円(税込)
B-magazine
創刊5月号
4月10日発売
Dセレクション 緊急発売!! 15年間に描いたガンダムイラストの集大成!
4月27日発売 定価:本体1,600円+税
ガンダム クロスオーバー・ノートブックI
近藤和久画集1
お問い合せ▶03·5280·7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ⇨http://www.mediaworks.co.jp/

DPSソフトレビュー The DEEPER

ザ・ディーパー

どこまでも深くやりこむ!
最強のゲーム評価記事

DPSのソフトレビューは3部構成。Part1では話題のソフトをピックアップして、4人のレビュアーがそれぞれの視点で評価。Part2は、本誌での担当ライターか、そのジャンルに精通している人間が評価を担当します。Part3はソフト紹介のコーナーですが、今回はお休みです。

ブリガンダイン —幻想大陸戦記—

■イースリースタッフ■S・RPG
■4月2日■¥5,800

騎士の部隊を指揮して戦い、大陸統一を目指すファンタジーS・RPG。モンスターを召喚して配下に加えることができる。

岩崎啓真

最近のPSのゲームは非常に多彩なので、「万人にオススメ」と言うのが非常に難しくなっている。そんなわけで最近は「こういう人にはオススメ」というようなレビューが多くなっています。ですから、点数だけを見ないで文章を読んでくれるとうれしいです。真面目にプレイしてますから。

キャラデザインはまあまあだが、グラフィックはいただけない。ゲーム自体はそれなりに面白いが、戦闘アニメをオンにすると読み込みが気になってしまう、戦術マップでキャラのHPが表示されずカーソルを合わせて見るしかない、など問題点は多い。シナリオに関しても、ありきたりな印象を受けた。しかし完成度はかなり高く、長く遊べるはず。SLGが好きなら楽しめるだろう。悪くはないゲームだと思う。

65

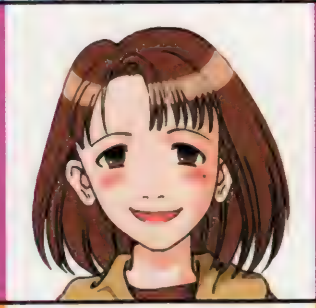
ウォルフ中村

先月末、選挙の投票に行ってきた。選挙活動では各候補者も目立っていたものの、それ以上に応援演説しにきた議員(ビッグネームぞろい)の奮闘ぶりが目についた。でもそんなもん、本人が政策をしゃべるだけで十分だと思うんだが。なんか馬鹿にされているようで釈然としないんだよね。

細かい部分までよく作られているが、データの見せ方に難がある。マップが広いため、全土の状況を把握するのが面倒なのだ。戦略時に見ることのできる部隊一覧は視覚的にわかりづらいし、戦術時(戦闘中)には部隊一覧自体がない。マップの縮小表示も不可能なため、こまめにカーソルを敵味方のユニットに合わせてチェックするハメになるのだ。この手のゲームでソフトリセットがないのもつらい。それでも十分楽しめるが…。

80

なんでもゆうこ

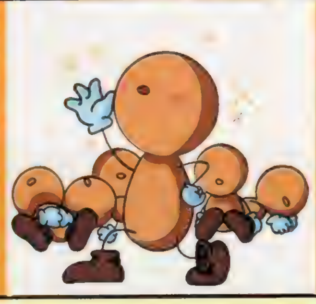


鼻がムズムズするので、もしかして花粉症かな…と思っていたら、なんと今年4度目のカゼ。自分の体の弱さを嘆きつつ、1週間近くも寝込むことに。ただ、ダウンしていたのがちょうど番組改変の時期と重なったので、もともとテレビ好きの私は、かえって幸せな時間を過ごせました(笑)。

5人の中から主人公を選んで、国の統一をしていくタイプの戦略SLG。それぞれのシナリオは短めなのでプレイはしやすく、モンスターを召喚したり、敵から奪ったりしてユニットに加えていくシステムも楽しめました。ただ、初級で始めてもCOMがなかなか手強くて、この手のゲームが苦手な人にはキツいレベルかも。またアニメをオンにすると攻撃、防御時の細かい読み込みが気になりました。戦闘中にセーブできるのは◎。

80

電撃レビュアーズ



「電撃レビュアーズ」とは、DPSが誇るその道のスペシャリストたち。Part1の4人目とPart2のソフトレビューを担当します。さまざまなソフトに幅広く対応できるように、得意ジャンルの異なる10数人が常に待機中。詳しいプロフィールは左のレビュアー紹介を見てくださいね。

内政面よりも戦闘を重視したゲームの作りには、賛否両論あることでしょう。けれど、戦闘を楽しむ戦略SLGとして見れば、完成度は高いと思う。さすがにタイトル画面でしかロードができないといった、システム面での不親切さは見過ごせないけど、深く練られた戦術性とシナリオの魅力がそれを補ってくれているのだ。ファンタジー系の戦略SLGがお好きな方には、ぜひオススメしたい1本。

【がんの字】

70

レビュアー紹介

岩崎啓真	本誌コラムでもおなじみのゲームクリエイター。大胆な批評はゲームへの愛あればこそ。
ウォルフ中村	冷静かつ鋭い視点でゲームを斬るベテランライター。アーケードやパソ通にも詳しい。
なんでもゆうこ	RCG好きの女性レビュアー。ピュアな心でソフトをプレイ、感じたままにレビューする。
ジュピター番平	クールなレビューがモットーの理論派ゲーマー。ただしギャルと格闘には熱くなる。
かんの字	ファンタジー系のゲームが好きな職人肌のライター。週末は100円しか持っていない。
TAC★	洋ゲーとPZGが得意だが、メガネっ娘とメイドさんと人形に情熱を燃やす困った人。
ドワーフ西谷	難解なSLGから渋いオヤジゲーまでオールマイティにこなす超ベテラン。
PON	RPGや育成ものならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーとする。
ミミっちい	どんなジャンルもOKだが、獣耳ギャルには理性がブッ飛ぶ。「ですぅ〜」が口ぐせ。
峰イドム	"挑戦"をテーマにゲームのプレイに燃える、熱血漢ゲーマー。STG、ACTが得意。
ゆかマン	床を生活の拠点とする元祖床寝レビュアー。アニメや声優系には特にこだわりを持つ。
Z佐藤	「ロックマン」シリーズを愛し続けてはや10年。少年の心を忘れず、ACTに燃える。
うきき松崎	毎日が「うきうきウォー!」。かなりハードなものまでOKの超ベテランゲーマー。
袋こ〜じ	強い相手を求めさまよう無類の格闘ゲー好き。ギャルゲーにもかなり興奮するらしい。
小岩	ほっとくと永遠にプレイし続けるゲームジャンキー。特にRPGには目がない。こがん。
猪XING	馬ゲーからHゲーまでオールジャンルOKのオヤジ系若手ライター。声がでかい。
ちはる	趣味は競馬と乗馬。レトロゲームとSPGをこよなく愛す好青年。最近は絶好調。

PART1

Gダライアス

■タイトー■STG■4月9日■¥5,800

横スクロールSTGの人気シリーズ最新作。派手な演出とポリゴンで描かれた巨大なボスキャラが特徴的。

移植度は高いが、弾が小さいので小型TVでのプレイには向かない。メチャ簡単なビギナーモード、VSボスモードなど、オプションの充実もうれしい。ただ、もともとのアーケード版からそうなのだが、ともかくボスが強すぎる。また、どうも覚えゲー的な要素が強く、知らない人には理不尽に近いレベルになっているのは問題だろう。アーケードモードはイージーでもかなり難しい。アーケード版が好きな人にはオススメ。

80

基本システムは「ダライアス」なのだが、敵キャラを捕獲して武器に再利用できたり、今までになかった演出が見られたりする関係でプレイ感覚は微妙に異なる。「G」ならではの魅力はあるものの、画面がにぎやかになる（たくさんの敵キャラが出てきて、弾が画面中にばらまかれる）ととたんに見にくくなり、なおかつ処理落ちしてしまうのがつらいところ（業務用でもそうだったけど）。画面がやや汚く見えてしまう点も残念。

65

敵の出現パターンや、ボスの攻撃方法がうまく計算されていて、手応えバッチリです。特にボスの動きや、だんだん壊れていく様子がカッコイイ。ただし、敵がわらわら出てくる割にはパワーアップアイテムが少なくて、かなりムズいかも。個人的にはアーケードモードにもフリーコンティニューを付けてほしかったですね。反面、ビギナーモードはかなり気楽に遊べます。先にこっちのモードを極めて、敵の動きを研究すればOK？

75

移植モノとしては最高のデキですぅ。何といっても、巨大ボスの登場シーンをはじめ、芸術的なまでの演出は必見！　…なんですが、演出過剰のため自機を見失いやすく、普通のSTGとしては評価しづらい部分も。少なくとも昔ながらのシンプルなSTGを期待している人は、手を出さない方が無難。あと、タイトーお約束のオマケ要素も少し物足りないかな？　それでもアーケード版からのファンなら絶対に買い。【ミミっちぃ】

85

TAIL CONCERTO（テイルコンチェルト）

■バンダイ■AVG■4月16日■¥5,800

ファンタジックな世界が舞台の3Dアクション AVG。多彩なステージをスピーディーに冒険することができる。

ムービーはPSの性能をよく生かしており素晴らしい画質。グラフィックも、少しテクスチャーに癖があるが、非常に良い。ただ操作性に癖があるので、慣れるまではキャラを自由に動かすのが難しい。また、場所によっては視点が固定されてしまい、かなりプレイしづらくなってしまう。視点はもうちょっと考えてほしかった。かなりカメラが動くので3Dモノに弱い人は酔ってしまうかもしれない。しかし、ゲームのデキはいい。

75

アニメ部分といいポリゴンキャラの造形や仕草といい、ほのぼのとした独特の世界観が気持ちいい。だが、ゲーム部分は不親切な要素が多すぎる。自由に視点変更できないため、アクション部分の難易度が上がっているのがその最たる例だ（ラスボス戦もキツすぎる）。キーコンフィグを"自宅"でしか変えられないのもつらいが、「◎ボタンを押しっぱなしにすると腕を回して攻撃する」という重要なことが取説に書かれていないのも×。

85

カワイイ獣人の登場人物、空中に浮かぶメルヘンチックな都市と、全体にほのぼのとした雰囲気が漂ってます。ロボットのアクションも凝っていて、見ていて飽きません。操作性は、もうちょっと小回りがきくと良かったなあ、と思うけど。あと、通常のステージは難易度があまり高くないけれど、空中の島を渡っていくステージはかなり難しい。さらに、見づらい視点のせいで、落下死しちゃうこともしばしばありました。

75

登場キャラがカワイイのとは裏腹に、ゲームはけっこうアクションがシビア。しかも、視点も自動で動くので、場面によっては操作しづらかったりして、ちょっと困った。似た系統のゲームの「ロックマンDASH」のように視点を自由にさせてもらえればもう少しプレイしやすかったのに……。でも、個人的にはこういったほのぼのとした雰囲気や、トロッコなどの面白い仕掛けがあるところなど、気に入ってます。【うきき松崎】

75

PART2

ナスカー98

■エレクトロニック・アーツ■RCG ■3月[illegible]■¥[illegible]

全米で大人気のモータースポーツ、ナスカーを題材にしたRCG。画面分割による対戦プレイも可能。

TAC★

売り文句のダイナミックなイメージのわりに、オーバルコースを16周したりするレース展開は実にストイック。でも、そのストイックさが、いい意味に働いていて好感度が高かったっす。マシンのセッティングも自由度が高く、リアルかつシビアなレースを楽しむゲームと見た。確かに、一般受けする内容ではないと思うんだけど、腕を磨いて順位を上げていくことに喜びを見い出すタイプのRCGマニアにはオススメ。

75

城イトム

米国ではF1より人気のあるナスカーをRCG化した作品。操作感覚は軽く、実在コースをモデルにしたコースも、変化に乏しい印象が否めない。その意味では、ナスカーというレースの雰囲気を再現したソフトで、日本製の人気RCGにあるような"走り"の追求は見い出しにくい。ナスカーに興味がある人なら買ってもいいかも。なお、通常のコントローラではコーナーで不利になるのでネジコンでのプレイをオススメする。

50

テニス・アリーナ

■UBIソフト■SPG■3月[illegible]■¥[illegible]

3Dテニスゲーム。各キャラクターは固有のスーパースペシャルショットを使用することができる。

Z佐藤

デキとしては悪くないけど、ちょっと普通すぎる感じ。実名モノではないし、特にリアルさを追求しているわけでもないし……。それならそれで、もう少し演出面に力を入れてほしかったなぁ。ラリーを続けているとパワーが溜まり、強力な必殺アタックが打てるようになるのは面白いと思う。こういうのをもっと盛り込んでほしかった。あと最初から選べる選手が少ないのも残念なところ。操作性には問題ないんだけどね。

60

袋こ〜じ

今ひとつ練り込みが甘い印象。プレイヤーの細かいしぐさとかは非常にリアルなのに、いざ移動しようとするとカクカクっと不自然な動きを見せたりします。あとはこの手のゲームにありがちな、奥行きのわかりにくさ。サーブ＆ボレーを狙ってみても、あっけなく横を抜かれてしまって寂しいです（ヘタなだけかもしれませんが）。また、ボールの打ち分けは多彩ですが、ボレーの判定が少し甘いように思えました。

65

ワンダー3／アーケードギアーズ

■エクシングエンタテイメント■ETC ■[illegible]■¥[illegible]

アーケードでヒットした「ルースターズ」「チャリオット」「ドンプル」の3つのゲームが収録されている。

TAC★

たしかに、大作でも新しくもないけど、STG、ACT、PZGと、3作ともしっかりとまとまっているゲーム。往年のカプコンのアーケードゲームらしい、丁寧な仕上がりで、ちゃんと遊ばせてくれるのがいいっす。個人的には、最近めっきり減ったオーソドックスなACT「ルースターズ」がグー。移植度に関しては、記憶が定かじゃないけど、操作性などは良好。気が向いたときに軽く遊ぶ、面白いゲームが欲しいなら買い。

80

うききき松崎

かなり昔のアーケードゲームの移植。STG、ACT、PZGの3種類のゲームが遊べて、なんとなくお得に思えるが、1つ1つのゲームは面数も少なくちょっと物足りない。特にSTGとACTはグラフィックなどがけっこう描き込まれているのに対して、PZGだけ違う雰囲気なのが気になった（キャラも違う）。どうせなら統一してほしかった。まぁ、移植度は問題なし。とにかく「面白い」より「懐かしい」の一言。

60

モータルコンバット・トリロジー

■ゲームバンク■対戦ACT■4月2日■¥3,800

人気の2D対戦格闘「モータルコンバット」シリーズのキャラが総登場。2対2のチームバトルも可能。

ゆかマン

いや、てっきり「モーコン」のⅠからⅢの詰め合わせだと思っていたんですが、実はⅠからⅢまでのキャラの詰め合わせでした。ボーナスステージが入っていないとかの不満もありますが、総勢32人（人？）のキャラが登場する格闘ゲームとしてはそれなりに楽しいです。ただ「モーコン」ってのは、かなりプレイヤーを選ぶんですよね。てなワケで、初めての人にはオススメできませんが、わかっている人には必須の1本です。

70

小岩

チームバトルやコンボ技などの要素が加えられているが、ゲーム自体はこれまでのシリーズとまったく同じ。通常技をガードしても体力を削られる点やコマンド入力のシビアさもあいかわらず（と思う）。あと、ただでさえ技のコマンドを自分で調べないといけない上に登場キャラが32人と多いので、コマンド表くらいは表示できるようにしてほしかった。まあ、もともとマニア向けのゲームなので、あとは好みの問題かな。

55

点数の見方 ●点数は5点きざみの100点満点。特にオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

PART2

闘神伝カードクエスト

■タカラ■TBL■4月2日■¥5,800

「闘神伝」シリーズのキャラクターが登場するボードゲーム。トレーディングカードの要素を採用。

ジュピター鵬平

カードがそれぞれ非常にキレイで、ある意味「闘神伝」ファンのためのコレクターズアイテムといった感が強い。ただ、読み込みが頻繁で遅い、逆転性がほぼ皆無であるなど、ボードゲームとして見ると数々の難点が目につく。カードバトル部分は、単純な割に読み合いの要素が強く面白いのだが、本筋のボードゲームがこれではやる気をそがれてしまう。「闘神伝」が好きな人なら、カード目的で購入してもいいとは思うが…。

65

袋こ〜じ

流行のトレーディングカードを絡めたシステムが、とてもいいですね。ポリゴンキャラのモデリングも、本編よりかわいい(笑)ですし。カードバトルのルールもわかりやすく、その様子が格闘ACTのように再現されるってのが演出として面白い。…が、進行のテンポが悪いです。基本的に、ルーレット→移動→イベント（カード探しや戦闘）の繰り返しなので、特に多人数プレイのときなどは、待ち時間が長くて…。

70

NBA Live98

■エレクトロニック・アーツ■SPG■4月2日■¥5,800

NBA公認のバスケットボールゲーム。NBAの人気選手たちが最新のデータで登場している。

小岩

チーム選択時に各チームの評価が分野別（オフェンス、リバウンドなど）に表示されたり、ファウル判定の調整が可能などシステム面がすごく充実。操作性も悪くないので、誰でも快適にプレイできる。ただ、あまりの迫力のなさにがっかり。ボールがバウンドする音などがしないため、バスケ独特の雰囲気が感じられず、イマイチ盛り上がらなかった。付け加えるならグラフィックの質も気になるところ（悪くはないが…）。

60

ちはる

某TV番組のようなオープニングとハーフタイムショウにはグッとくる。とくにハーフタイムショウはチームごとにムービーが用意されているので、じっくり見てしまう。が、いざプレイしてみると迫力のなさにガックリ。ほかのNBAのゲームと比べて見劣りがするのは確かで、選手の動きがぎこちなかったり、気になる部分は多い。難易度は低めなので「勝てる」という気持ち良さはあるが、もうひとつ魅力が感じられない。

60

テストドライブ4

■エレクトロニック・アーツ■RCG■4月2日■¥5,800

10種類のスポーツカーが実名で登場。アメリカや日本など4カ国をイメージした5コースをドライブする。

城イドム

京都やスイスなど世界中の名所をドライブできるRCG。COM車の走りに人間らしさが感じられるのは目新しい点。パワフルな走りを楽しむタイプながら、タイムを競うといった遊び方もそれなりに楽しめる。スピード感、グラフィックとも合格ライン。また、起伏に富んださまざまな公道コースや充実した各モードもプレイヤーを飽きさせない。通常のコントローラーでも問題なく遊べるぞ。あとは、好みしだいか。

65

ゆかマン

テストっちゅーワリには「キャノンボール」ライクな公道レースなんですね。ま、対向車やパトカーをよけて走るのがけっこう面白いから気にしないことにしましょう。写真でしか見られないようなアメ車が200km/hでぶっ飛ぶのがなかなか爽快で楽しめました。また、一般車と接触して本当にぶっ飛ぶのもステキなんですよ。コースの理不尽さもいい感じだし、洋モノRCGが好きな人はチェックして損はないでしょう。

70

ENIGMA

■光栄■AVG■4月2日■¥6,800

格闘ゲームの要素を取り入れた3DアクションAVG。3人の主人公から好きなキャラを選んで冒険する。

城イドム

「バイオハザード」と似たタイプのAVG。マイキャラは3人の中から選択でき、キャラごとに遺跡の仕掛けやゲーム進行の順路が微妙に異なるという工夫が見られる。ただ、ストーリーやイベントの展開に起伏がなく、プレイが淡々と進みがちなのが残念に思えた。戦闘の中で、あまりに不利すぎる状況に立たされるケースが目立つ点もマイナスポイント。ムービーや会話がスキップできないところも直してほしかった。

55

小岩

世界各地の遺跡を舞台に冒険するAVG。地域ごとの文化や風潮をうまく表現しているのだが、突飛すぎてストーリーに合っていない印象を受ける。また、肝心のゲーム内容は、ヒントが曖昧（終盤に近づくほど不親切になる）、マップが異様に広い、戦闘の難易度が高いなど、バランス的な問題が目立ったかな。システム面では、さほど不快感を持たなかったし、ゲーム自体の雰囲気がよかっただけに残念でしかたがない。

50

水滸伝・天導一〇八星

■光栄■SLG■4月2日■¥7,800

中国の伝奇小説「水滸伝」を題材にした戦略SLG。仲間と要塞を造りながら富国強兵を図り、敵を討つ。

PON

ヘルプコマンドなど親切な配慮はあるんですが、システムが複雑でやはり敷居が高い感じがします。しかし一度プレイし出すと、箱庭作り的な楽しさに時間を忘れてハマっちゃう。この辺のゲーム性はさすがです。リアルタイム進行な上に展開がスローリーなので、じっくり腰を据えて気長にできる人じゃないとつらいかな。あと、キャラが小さくて動きがわかりにくいのと、セーブに13ブロック使うのはちょっとマイナスですね。

65

うきき松崎

今までの光栄のSLGとは違い、リアルタイムでゲームが進行するのが新しい。命令を与えるとちびキャラが動き回ってけっこう見ていて楽しいしね。また、ゲーム中にいつでもヘルプを見られるし、好漢（武将）のデータ欄ではその人物が原作でどのようなキャラだったかもわかる親切設計。マップが少ない点や、少々処理が遅いところがあるが、それを差し引いても面白かった。難易度も低いので初心者にもオススメ。

85

クラシックロード 優駿2

■ビクターソフト■SLG■4月2日■¥5,800

4歳クラシックをメインに愛馬を育成して勝ち抜く競馬SLG。1988〜97年の10年から1年を選び楽しめる。

ドワーフ西谷

パソコンで数年前に発売された競馬SLG「優駿」の続編。まだ「ダビスタ」さえ世になかった時代に、種付け、レースといった概念をゲームに取り入れた老舗中の老舗ともいえる競馬SLGの第2弾だ。個人的には、この"育成"よりも"競走馬の対戦"という部分を重視したスタイルは好み。当時、やり足りないと思っていた部分（期間的な短さ）もスペシャルモードなどの充実ぶりがカバー。多人数プレイも、磨きがかかっている。

80

ちはる

基本的にはサターン版と同じだが、昨年のデータも入っているので、天皇賞でエアグルーヴとバブルガムフェローに挑むことができる。その点ではサターン版をプレイした人でも楽しめるのではないかと思う。プレイ期間が1年間と短いので、「この配合がダメなら、この配合は？」というプレイのサイクルが早いのもいい。隠しモードに登場する実名馬も懐かしいし、奇跡の血量の概念があるのも、競馬ファンとして◎。

90

装甲騎兵ボトムズ ウド・クメン編

■タカラ■ACT■[illegible]

ATと呼ばれるロボットを操って戦う3D・ACT。TVシリーズのストーリーが再現されている。

うきき松崎

以前発売された「ペルゼルガ」より操作は複雑になっているし、難易度もグンと上がっているので「気軽に」とはいかない。また、ちょっとしたパラメータ（?）のようなものは変更できるが、機体や装備などを変更できなくなっているのも残念。まぁ、原作のストーリーを追っていく……というコンセプトなので仕方がないと思うけどね。私は「ボトムズ」ファンでもあるので、点数に関してはちょっと甘めです。

70

ゆかマン

いや〜、TV版をそのままポリゴンで再現したOPがたまりません。インターミッションもアニメそのままでかなり燃えます。ただ、どうにもそれ以外にイケてる要素がないんですよね。ATの行動にいろいろと制約があるのは、リアルなシミュレータとしてはいいのかもしれませんが…。とにかく、複雑な操作性がゲームとしての爽快感を台なしにしています。ハッキリ言って、ゲームとしてはイマイチでしたねぇ…。

50

麻雀倶楽部

■ヘクト■TBL■4月9日■¥4,800

4人打ちの麻雀ゲーム。COMの思考ルーチンを設定できるエディット機能が搭載されている。

ジュピター鵬平

なんというか……ただ、淡々と麻雀を打つだけのゲーム。「ゲームで麻雀がやりたいなぁ」というお父さん世代にはいいのかもしれないが、それにしたってあまりにもアッサリしすぎではなかろうか。COM雀士の思考ルーチンをエディットできるのは面白いし、初期設定のCOM雀士の思考にも個性はあるようで、麻雀を打っているときはそれなりに楽しめるが……。それにしても地味すぎる印象は否めないだろう。

50

袋こ〜じ

普通の4人打ち麻雀。それ以外、表現のしようがないです。特にスゴイ演出があるわけでもなく、かわいいギャルが出るわけでもなく…（対戦相手として女の子はいますが、それだけ）。硬派でマジメな麻雀を目指したのはわかるのですが、かなりインパクトが弱いですね。まぁ、最近はPSも一般家庭に浸透し、お父さんたちが安心してプレイできる麻雀、という点ではある意味成功しているのかもしれませんが…。

50

PART 2

個人教授

■[illegible]コミュニケーションズ■SLG■[illegible]■¥5,800

家庭教師となって教え子の女子高生を志望大学に合格させることが目的の育成SLG。恋愛要素もあり。

ジュピター藤平

ゲーム内容はオーソドックスな育成SLG。システムは非常にわかりやすくまとまっていて、マニュアルがなくてもプレイできるくらいだ。ただ、攻略となると話が別で、知っていないとわからない（対処できない）部分がいくつかあるのは少々厳しい気もする。まぁ、これは手応えがあると考えればいいのかもしれないが。ちょっと絵にクセがあるとは思うが、引かれる部分があるならば購入しても損はしないだろう。

80

小岩

ゲームシステムは、可もなく不可もないといった感じ。パラメータを簡潔に表示している、各コマンドの内容もわかりやすいなど、快適にプレイできた。テンポの遅さが少し気にはなったが、全体的にデキはいい。おまけ要素があるのも魅力的。あとは、家庭教師と教え子というシチュエーションにときめくか否か、判断が分かれるところだろう。個人的には、キャラに引かれたこともあって、少し評価が高くなってしまいましたが……（笑）。

85

コマンド&コンカー コンプリート

■アクレイムジャパン■SLG■4月16日■¥6,800

パソコンでヒットしたリアルタイム戦略SLG。15種類のオリジナルミッションが追加されている。

ドワーフ西谷

『ウォークラフトⅡ』のシステムをブラッシュアップさせたリアルタイムSLG。画面構成は徹底的に地味だが、実に歯応えのある作品だ。キャラクター性やストーリーの弱さは日本のユーザーには敬遠されがちなところだが、考えることに快感を見い出せるという方には自信を持ってオススメしたい。唯一問題なのは洋ゲー特有の敷居の高さ。チュートリアルモードがあれば、受け手の印象はずいぶん変わったと思うのだが。

70

[illegible]KING

パソコンで大ヒットした戦略SLGの移植作。兵器の設定がぶっ飛んでいて、最終兵器としてイオン砲と核ミサイルが使えるのが、かなり魅力的。ただ、パスワードでコンティニューするのが面倒くさいのと、操作性が悪いのは気になった。しかも、難易度が高すぎます。海外版に比べれば簡単になったらしいが、それでもキツい気が…。歯応えのあるSLGが好きという、硬派なプレイヤーにはオススメかな。

60

サイドポケット3

■データイースト■TBL■4月16日■¥5,800

ポリゴンで表現された3Dビリヤードゲーム。11種類の種目がプレイできる。シナリオモードもあり。

ジュピター藤平

ビリヤードゲームとしては及第点を与えていいデキだと思う。トリックゲームも、「普通こううまくはいかないだろう」とは思うものの、純粋にパズルとして考えれば楽しめる。ただ、3D視点だと台の上すべてを見渡すことができないというのは難（おかげでほとんど真上からの視点でプレイすることになってしまう）。また、2つのストーリーモードも、ノリが異様なので評価は分かれるところだろう（個人的には嫌い）。

70

Z佐藤

データイースト特有のヘンで楽しいノリが盛り込まれたストーリーモードが超グッド！　読み込み回数が多めなのは気になったが、かなりハマってしまった。シリーズを重ねているだけあってシステム面は問題ナシ。球の転がり方にも違和感はなかった。ただ視点にはどうも納得できない。全体を把握するために、何度も切り替えることがしばしば。あとショット後の視点が見づらくなる場合もある。そこだけがとっても残念だ。

75

ブレイヴ・プローヴ

■データウエスト■A・RPG■4月16日■¥6,800

剣と魔法の力を駆使して冒険を繰り広げる正統派アクションRPG。謎解きの要素も用意されている。

PON

操作がすごく簡単で、ACTが苦手な人でも全然OK。◎ボタンと✚キーを連打するだけでコンボ攻撃ができちゃうので戦闘が気持ちいい。ただし、ダッシュしにくいとか剣を振った後に硬直時間があるとか、操作感に若干クセがありますね。また、2Dにこだわったグラフィックを古いと思うか新鮮と思うかは微妙。でもキャラが大きくて見やすいのは好感が持てます。難度も高くないし、『ゼルダ』系が好きな人はどうぞ。

70

ミミっちい

CGの描き込みや、格闘ACTを意識したコマンド・連続技などがグー。ゲーム後半に登場するド派手な魔法もかなり気持ち良いです。でも、MAPが広大な割には特徴に乏しく、迷いやすさが苛立ちを誘って楽しさ半減。さらに、ACTにしては敵の動きが単調で攻略色が薄いのも残念。全体的にレトロゲームっぽい雰囲気が強いので、目の肥えた最近のPSユーザーが素直に楽しめるかどうかは疑問ですぅ。

60

ボンバーマンウォーズ

■ハドソン■SLG■4月16日■¥5,800

おなじみボンバーマンが登場するターン制の戦略SLG。さまざまな特徴を持ったユニットが爆弾で戦う。

Z佐藤

ルールは詰め将棋のようでとっても単純だし、各ユニットも個性的でグー。それにマップ内の障害物によってユニットを編成し直したり戦法を変えたりなど、戦略的にも楽しめる点も気に入った。ただユニットが使い捨てなため、極めると玉砕戦法（爆死覚悟で敵を倒す）がメインになる。まあ戦法の1つだとは思うけど、個人的には納得できないなぁ。そのほかの点は問題ナシなので、興味がある人は遊んでみても良いかも。

75

[illegible]KING

人気キャラクターのボンバーマンが活躍するSLG。ゲームはSLGというよりも詰め将棋に近い印象で、誰でも手軽にプレイできて〇。ただ、戦いの場となるステージが小さいせいで、キャラクターたちの能力の違いを、戦い方に大きく反映させるのが難しいのは残念。また、キャラクターのかわいさの割に、ゲームの難易度は意外と高めになっているので、簡単なゲームだと思って買ってしまうと痛い目を見るかも…。

60

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

■ガイナックス■AVG■4月16日■¥6,800

人気アニメのサイドストーリーを楽しむことができるAVG。パソコン版でヒットしたソフトの移植作。

がんの字

こういうくすぐったい話は嫌いじゃないので、ストーリーは楽しめました。でも、本来の「エヴァ」とは少しノリが違うため、必ずしもすべてのファンが楽しめる作品とは言えないかも……。あと、すごく鼻についたのが目的の場所が明確に示されないため、AVGパートでたいして意味のない寄り道をさせられるところ。せっかく会話の場面やイベントはテンポ良く進むのだから、そのテンポを乱さない工夫がほしかった。

65

ミミっちい

デジコミをゲームと同じ土俵で評価するのは無意味なので、点数はあくまでも作品評価ということで…。で、「エヴァ」の外伝的なエピソードとしてはファンなら一見の価値あり。パソコン版はかなりハイスペックな動作環境を要求していた高級品なので、それがお手軽に遊べてしまうという点が何よりもうれしいです。CGのクオリティも納得いくレベル。でも、もうちょっとアニメーションしてもバチは当たらないのでは（笑）。

80

総評

岩崎啓眞

全般的に癖が強い作品が多く、絶対のオススメはない。デキの良さから言えば『Gダラ』か『テイルコンチェルト』だが、『Gダラ』は難易度が高すぎるし、『テイルコンチェルト』は操作性と視点に問題ありで、それぞれに難がある。その意味で一般性があるのは『ブリガンダイン』だが、これはゲーム中のグラフィックがイマイチで、シナリオがもう一歩とまた少し不足。だが、どれも一定水準はクリアしているので、好みに応じて押さえればハズレはないと思う。

ウォルフ中村

『ブリガンダイン』は『マスター・オブ・モンスターズ』（または『FFT』＋『三國志』）風味のS・RPG。領土を拡大するのが目的だが、戦闘でユニットを育てるという小目的も用意されているため、戦っていて飽きないのだ（とはいえ終盤になると戦闘につぐ戦闘で大変だけだど）。途中で挿入されるイベントではキャラの関係が明かされるなど、物語部分もよくできている。ほかでは『テイルコンチェルト』も楽しめた（ややきついことを書いたが）。キャラのかわいさが◎。

なんでもゆうこ

残念ながらオススメがつかなかった今回。私は戦略SLGが苦手なので『ブリガンダイン』ではかなり苦戦しましたが、世界観や登場人物、モンスター召喚システムなど、魅力的な要素が多い作品ではあります。マップがもう少し広くて、できれば敵側のシナリオも楽しめるともっと良かったなあ。雰囲気という点では『テイルコンチェルト』もなかなか。ロボットやキャラクターのセンスは好きだけど、視点切り替えがゆっくりなので、何度も死んじゃった〜。

電撃レビュアーズ

今回のPART2は、残念ながらちょっと小粒な印象。一番点数が高かったのは『個人教授』ですが、オーソドックスすぎる印象が強かったせいか、オススメはつきませんでした。ただ、今回はズバ抜けて評価の高いソフトがない代わりに、極端に点数の低いものもナシ。特に『闘神伝』や『ボトムズ』、『ボンバーマン』などのキャラクターものは、ファンなら一度プレイしてみるのもいいのではないでしょうか。『エヴァ』も気になってる人は多いでしょうね。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

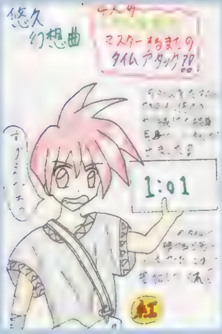
電撃PSコロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは 短縮の"妙技"

このコーナーでは、PSゲーム大好き人間を常時募集中だ。記録のレベルが高い低いなんて気にせず受けつけているので、「編集部の人に僕のガンバリを聞いてほしくて出しました」ってノリで気軽にハガキを送ってほしい。記録を募集しているゲームは、下の欄外でも紹介しているので、ぜひチェックしておいてね。

今号のこの1枚



◀紅の俺さん（栃木県）が送ってくれた『悠久幻想曲』のオリジナル記録。『2』も発売されたし、何か記録を出したらまた教えてね。

[ACTを極めた強者2人がその妙技を大公開!]

発表される超記録を見て、どうやればそんな記録を出せるのか疑問に思っている読者は多いはず。そこで今号はACTの達人2人に協力をお願いし、2本の人気ACTにおける、タイム短縮の秘密に迫ってみるぞ。

風のクロノア エクストラビジョン 1'46"63

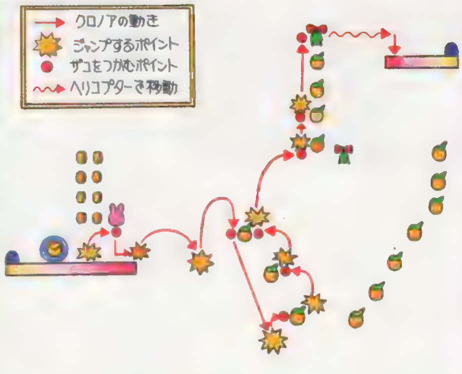
んらい（愛知県）～ルートの工夫が勝利のカギ～

んらいさんは、エリア1の足場途中のザコに写真の時点で風だまショットを放ち、吸い込むように足場にして先に進んでいる。こういった「わずかでもタイムを縮めたい」という貪欲なプレイが、超記録を出す基礎になっているのだ。

エリア1

◀この時点で風だまを使い、吸い込むようにザコを捕まえる。

エリア5



▶ザコを足場に上へ上へと進んでいくこの場所では、右図で解説しているようなルートをたどることで、驚くほどの近道が可能になる。教えられれば「なるほど」と思えるこんなルートも、自分で思いつくのは至難の技。この想像力こそ、上級者の真の力なのだ。

エリア7

エリア7では溶岩にわざと飛び降り、死ぬ直前にザコを「時計」にぶつけるという離れワザを行っている。このワザがタイム短縮につながる理由がわからない人は、連続写真をよく見て考えてみよう。なお、このワザはエリア3でも利用可能だ（以上のプレイ写真は本人による）。

▲▶死ぬ寸前に、ザコを前方にある「記憶の置き時計」に投げつける。ミスの瞬間にタイムカウントが停止し、復活後からカウントが再開されるのがミソ。

トゥームレイダー2 「レイラの家」アスレチックコース 1'05"5

木曽義崇（広島県）～身のこなしは芸術の域～

『トゥーム2』で、現在トップ記録を保持する木曽さん。彼のプレイでもっともタイム短縮に貢献している2大ポイントを、連続写真を使って解説しよう（以下の写真は木曽さんのプレイを編集部で再現したもの）。

最初の段差はその場ジャンプでクリア

▲2つ目の足場からは（3つ目の足場ギリギリに着地できるように）、進路をわずかに左に向けてジャンプする。

▲Ⓧボタンを押しておくと着地時にその場で1回しゃがんでくれる。そのまま前方その場ジャンプにつなごう。

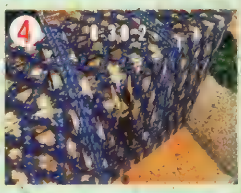
▲これで最初の段差を3秒!というタイムで越えられる。一般人と達人とでは早くもこの段階で大きな差が開くのだ。

絶妙のジャンプが最短ルートを作り出す

◀1つ目のよじ登れる壁の先では、写真のような角度で右斜め前方の支柱に向かってジャンプ。

◀滞空中にⓍボタンを押し続けておいて、前方に見える支柱へのその場ジャンプにつなぐ。

◀この支柱上では、ダッシュジャンプにつなぐ写真の踏み切り位置と角度に注目せよ!



◀成功すれば、斜面からジャンプ後、ダイレクトでよじ登り可能な壁の上縁にぶら下がれるのだ。

この妙技を収めたビデオをプレゼント

ここで紹介した『クロノア』と『トゥーム2』を始めとしたスーパープレイを収録したビデオテープを希望者5名にプレゼントするぞ。希望者はハガキに住所と名前を明記し、「コロシアム・ビデオ」係まで送ってね（しめ切りは4月30日）。

●「スーパープレイ収録ビデオ」について：このページで紹介しているビデオテープは、入賞めざして頑張ってみよう（募集外種目でも、参加人数が多ければチャンスありだ）。読者プレゼントに提供していい場合には「読者プレゼントOK」と書き添えてね。●「オリジナルグッズ披露賞」申請方法：PSゲームに関連するグッズを披露したいという人は、当コーナーに作品現物か作品の写真を送ってね。正式募集種目で入賞（ブロック当選含む）した場合にもプレゼントとして獲得できるぞ。「どうしても欲しい!」という人は、返送希望の場合は返送用の封筒（自分のあて名を書き、必要分の切手も貼っておこう）も同封すること。

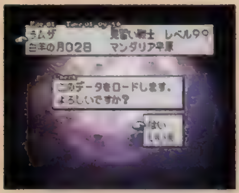
★以下のゲームでも記録募集中!!●「みつめてナイト」の「パズルでナイト」のスコアを競う（出し方はP.177参照）。ハガキに「パズルでナイト」と明記して「スコア」を書こう。●「彩のラブソング」で「スタークラッシャー」「編み物ゲーム」それぞれの記録を競う（出し方はVol.71のP.131参照）。『彩のラブソング』と明記して「選択したゲーム／記録」を書こう。●「天誅」の鍛錬ステージで「忍術皆伝」でのタイムを競う。「天誅」と明記して「使用キャラ／タイム」を書こう。※上位者には後日連絡し、記録の証拠となるメモリーカードなどを送ってもらうぞ。

※右で紹介している「トバル2」の記録は、写真では131ヒットですが、このあと135ヒットまでカウントされる途中のものです。

ザ・挑戦者ランキング

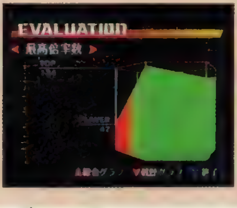
■『チョコボの不思議なダンジョン』ファーストダンジョンクリアタイム／蝦名真一（千葉県）14分09秒
■『マジカルドロップⅢ』「すぺしゃる」「かんたん（ひたすら）」のスコア／佐々木宏樹（北海道）10,023,714点
■『海腹川背・旬』オールクリアタイム／藤井昭太（大阪府）1分15秒05（ルート：0-11-23-14-15-35-36-31-30）

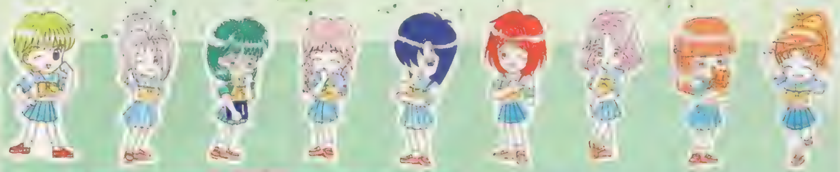
▶『トバル2』でセーブしたリプレイ収録内での連続ヒット数を競う。木村俊之さん（群馬県）が135ヒットを達成。



▲『FFT』でラムザをレベル99にしてからセーブしたタイムを競う。KENJIさん（群馬県）が1時間9分56秒を記録。

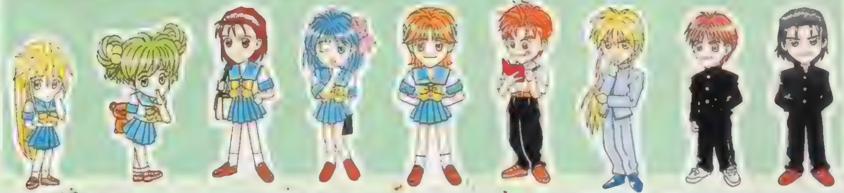
▼『アインハンダー』で、最高倍率の数値を競う。幸正崇さん（埼玉県）が134回を叩き出してくれたぞ。





オリジナルグッズ披露宴

今回は佐藤幸太さん（山形県）が作ってくれた「ときめき」のキーホルダーをご紹介。これらはマイナーキャラも含む20人すべてのキレイなキャラ絵（高さ7cmくらい）を描き、それをラミネート加工してキーホルダーの金具を取り付けてくれたという力作なのだ。



希望者にプレゼント!

このキーホルダーを希望者に抽選で1作品各1名ずつ（合計20名!）プレゼントしちゃうぞ。希望者はハガキに自分の住所と「欲しい作品のキャラ名("下段の右から2つ目"といった書き方でもOK)」を書いて「コロシアム・グッズ提供係」まで送ってね。しめ切りは4月30日（消印有効）だぞ。

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式種目で入賞（ブロック当選含む）すると賞金が支給されるが、このとき賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することもできる。この券は、グッズプレゼント応募時にハガキに貼っておくと、最優先で当選できるという、超便利なアイテム。腕に自信のある男の子は、この券を手に入れてて、彼女にプレゼントしちゃおう。きっとモテモテだぞ！

挑戦者募集中　キミの"ガンバリ"をハガキに託し、いざチャレンジしてみよう

記録申請の方法　記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録」を書いて送るだけでOK。

申請時の注意点　同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもOK。

申請ハガキのルール　原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう（意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便せんなども認めているぞ）。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受けつけないので、注意しよう。

エントリーのルール　1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために"編集部から連絡の上で"証拠になるメモリーカードを送ってもらう（確認後に返却するぞ）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもOKだ。

募集中　鉄拳3〜タイムアタック〜（しめ切り▶8月1日消印有効）

ルール①　「タイムアタックモード」でオールクリアするまでのタイムを競う。使用キャラは、初期状態から使えるキャラと、本誌で公開中の隠しキャラの誰を使ってもOKだ。

申請記録　『鉄拳3・ルール①』と明記して、「タイム／使用キャラ」をハガキに書こう。できれば、攻略に使った技についての解説も詳しく聞かせてね！

再申請の注意点

この種目では、同じ人の記録でも使用キャラが違う場合には別の記録として集計に加えるぞ。「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書く必要があるのは、同じキャラで前に記録を申請したことがある場合だけでOK。例えば、風間仁で記録を申請したあとにジュリア・チャンの記録を送る場合は「〜回目の申請です…」とは書かなくていいのだ。

キャラ別集計もあり!　全参加者の記録を発表!

募集中　グランツーリスモ

ルール②　「Gran Turismo」モードのタイムトライアルの中の「Grand Valley Speed Way」でトータルタイムを競う。車種、チューンナップ、セッティングは自由。

申請記録　『GT』ルール②と明記して「トータルタイム／ラップタイム／使用車種／ATかMTか／使用したコントローラ」を書こう。リプレイのセーブもお忘れなく。

しめ切り▶5月6日消印有効

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一を目指そう！

男子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生　中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般　上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…

〒101-8305　(株)メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシアム」係まで

掲載予定:5月6日消印分まで▶Vol.76で発表

報酬　参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、199〜50人で「1〜3位に500円」、49〜20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者19人以下の場合は賞金なし）。

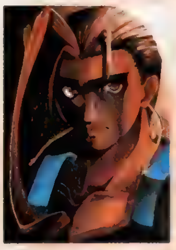
4色奴隷
Colorのどれい

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cどれい」

4Cハガキ＝フルカラーハガキという意味です。
貴方の心の4Cをこっそり教えて下さい……。

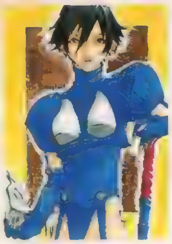
▲大阪府　高津さん：悲しいことがあっても踊らなければイケナイ彼女。職業です。

▼京都府　葛柳慎吾さん：PS版「エアガイツ」に……って移植決定してないのに(笑)。



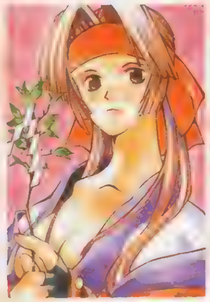
▲長野県　國鮎まるしさん：前髪が……やはり特徴的すぎなのです。

▼山形県　週末の怪人さん：マルチ……ピカチュウとどちらが人気？



▲北海道　麻宮透さん：本当に着てたらかなりイヤンな服なのでした。

▼長野県　湖山たみさん：一撃必殺、手に汗握る戦いはスリリングなのです。カワイイ顔してババンバンなのでした。

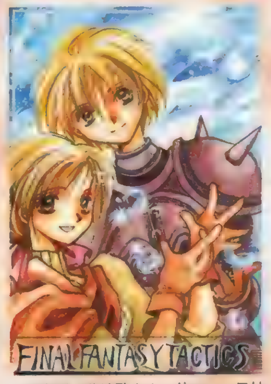


◀山形県　週末の怪人さん：胸ユレはあまり恥ずかしくないです。ソレよりもパンチラ、いやパンモロの方が恥ずかしい気がします。彼女たち平気なんでしょうか？

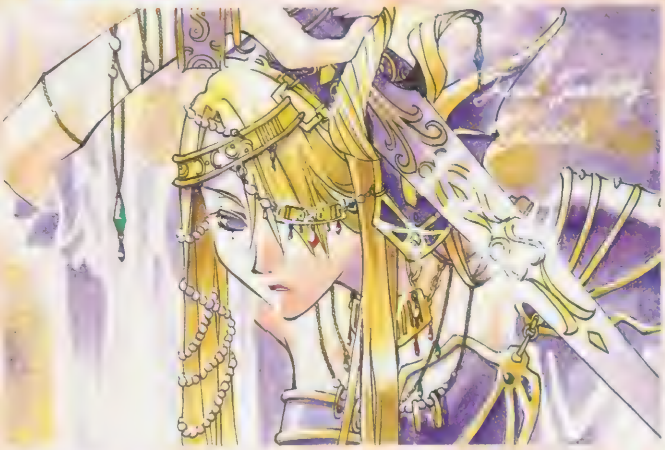
◀福井県　はせがわ皐仁さん：高いところからイロイロ見つけてそうです。それとも……お花見だったりして。未成年の飲酒は……ヤバですか？　でもねぇ。

▲神奈川県　楽柚さん：早く直してあげないとゲコゲコいってます。

▼千葉県　にんじんさん：ナナキは気持ちよさそうです。フゴー。



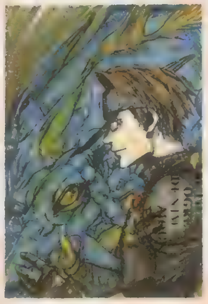
▲北海道　藤崎啓さん：仲のいい兄妹。戦うことの意味を知る前と、知った後では……なにかが違うわけです。



◀大阪府　貴崎ひささん：彼女の髪型もムチャですよね。コスプレは…ムズカシそうです。

◀茨城県　美波さん：やはり「FFT」はデザイン的にかなりステキですよね。他のキャラもバッチリなんですが。これでもう少しシナリオ的に分岐があるとか、100階のダンジョンがあるとか対戦可能だったら…っていうのはやはり贅沢な悩みなんでしょうか？

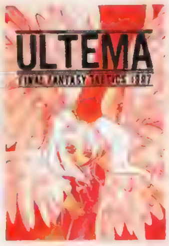
▶広島県　女女水母さん：覚悟は少年の眼差しを変えてしまうのでしょう。血に濡れる剣、吹き飛ぶ肢体。横たわる人の過去……現代人の、普通の感覚では追いつかない何かがある気がします。変わっていく自分。信じられる何かがよほど強力じゃないと……厳しそうです。



◀東京都　スティーブンさん：ケダモノも可愛がってあげないと。強くなりますしね。

▲埼玉県　あんじさん：カッタルーの代表にピッタリなのでした。

▼北海道　藤崎啓さん：総3DでのアクションRPG。楽しみです。



▲茨城県　さつき屋まいさん：レベル99までカンタンに上がります。

◀栃木県　KAZさん：口元のほくろが色っぽいですよね。ワンポイントです。

◀千葉県　ちったんさん：てれてそうですよね。お頭なのに。敵の背後に忍び寄るクセがついてしまいます。続編ってどうなんでしょうねぇ？

◀大阪府　高津さん：吟遊詩人が謳い、踊り子が踊る。きっと…戦場に移動中の夜はこんな感じなんでしょうねぇ。お酒飲んで。

▶埼玉県　烏さん：「あすか」、さすがに最近はサッパリです。やりすぎ？

▲大阪府　クラゲ2号さん：カワイイですよ。ムチャに。獣ですし。

▼埼玉県　宮崎あさみさん：やはり彼女はお掃除。大事です。

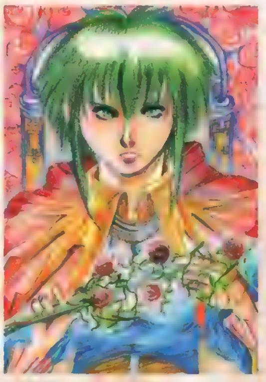
▲愛知県　麻里呼騎士団さん：『ジャスティス』でも大活躍なのです。

4色奴隷 Colorのどれい

カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載さ

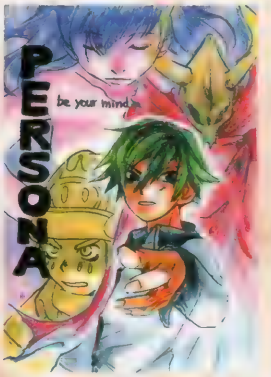
▶徳島県　N・雅也さん：一番可哀想な彼です。慶……は無いです。絶対。

◀埼玉県　クロリーさん：列車内で起こる様々なイベント。内容は徐々に明かされます。



▲高知県　タマネギ剣士さん：アセルスの髪の毛が幾重にもなっていて、深い緑がステキです。

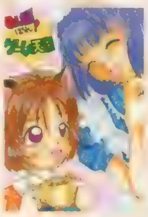
▼神奈川県　佐伯まさめさん：彼女もかなりのナイスバディですよね。気づきにくいデスが。



▲山口県　バグ12匹さん：きっと……『2』の情報が……そろそろじゃないかなんてウワサはあります。

▲大阪府　昭直利さん：拳銃にカード。目つきと手つきがかみ合ってないような……その辺が彼女の魅力ですよね。無表情で悪魔を倒し、敵を倒し……自分も乗り越えてしまいそうです。人気が高いのもその辺が原因でしょうか？　しゃべり方も今風ですし（笑）。ってそれは関係ないですね。

▲宮城県　鈴音りんさん：この格好で通常の戦闘ポーズを取るとかなりきわどいですよね。やっぱり。



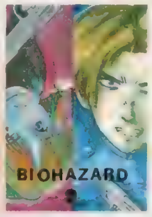
▶岡山県　ひよこさん：キャラクターがムチャですから。アニメスゴイですしね。

◀茨城県　小見幸子さん：表の顔と裏の顔。知らない自分がいるのは大変です。

▼福井県　有栖川恭さん：壊れやすいからといって……傷つけていいわけでなく。中途半端なんでしょう。きっと。

▲大阪府　杜蓮司さん：設定はかなり複雑です。わかりにくいのは説明書を読むしかない……とか？

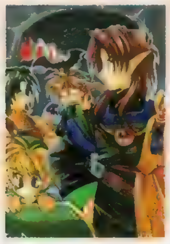
▶新潟県　如月タツさん：強引に仲良くしてそうですよね。いいヤツですし。



▶埼玉県　あんじさん：もっと一緒に戦えば楽だったのでは？って気がします。

▲東京都　パー子さん：力丸の運命やいかに！　っていわれても……なんですけどね。彼は忍者レベル高いです。寡黙で命令に忠実。任務のためなら冷徹に、情に流されない。殺人マシーンとしての忍者。いいですよね。しかし「天誅」人気あります。渋い必殺仕事人系な音楽が盛り上げてくれますし。任務を。

▼三重県　東本夕夜さん：古代くんなユニフォームですよね。



▲神奈川県　走馬あづみさん：宝物の分配も楽しいですよね。

◀神奈川県　わたこいうナさん：彼女の中に幾つの秘密が……。壊れてしまいそうです。

◀富山県　HIKARさん：EDの後：彼女はどうしたんでしょうか？かなり気になります。

◀東京都　山師さん：この2人のダンスはかなり回りそうですよね。熱い視線で絡み合う思い。ハフー。

◀静岡県　ばらスィーさん：発売延びているようです。続報に期待しましょう。ドキドキ。

移植化計画出張版

移植希望ハガキは、ここで紹介中です。ＳＳ、アーケードなど移植して欲しいソフトがある場合は、ここあてで！

▶東京都　パー子さん：懐かしいですよね。良くできた３DRPGです……何本かパックにして、ＰＳで発売されませんかねぇ？　楽しいと思うんですけど。

▲宮城県　まとらみかさん：路線増やすの大変そうですよね。

◀茨城県　西園寺琉珂さん：どこにも行かないように。縛られてしまいました。ＳＳではもうすぐ発売ですが……『セイヴァー』はＰＳに移植されませんかねぇ。

PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
文化放送開局45周年記念作品
どきどき ON AIR
業界初!
ラジオ番組制作シミュレーションゲーム
小森まなみ(役名・綾小路まみな)
丹下桜(役名・さくら)
池澤春菜(役名・芹澤なな)
パソコン版のヒット作、
ついにプレイステーションで登場!
6月発売予定!!
価格6,980円
(税別)
今日から君が
ディレクターだ!!
文化放送の完全協力のもと実現した、プレイヤーがディレクターとなってラジオ番組を制作するという、業界初のラジオ番組制作シミュレーションゲーム。番組の企画書作成から台本制作、ゲストのブッキングとやることはたくさんある。放送はもちろん全編フル音声で、まさに実際のラジオ放送を聞いている感じだ。
1クール全13週の放送終了時、キミの番組は継続か打切りか?
最後までどきどきだ!
パーソナリティーに
キューを送ろう!!
初回特典付き
えっ!ゲームに
CDがついてくる!?
NOW PRINTING
2月22日、杉並公会堂で開催された「どきどき ON AIR 祭り」の模様が、収録されたCDだ。
メインパーソナリティー3人の爆笑㊙トークが製烈してるぞ!!
あんなことや、こんなこと。
番組でやりたいことが、
いっぱいだ!!
ラジオドラマや豪華ゲストでキミの番組を盛り上げろ!!
ゲストを呼ぼう!!
平松晶子、豊嶋真千子、富沢美智恵、豊口めぐみ、野上ゆかな、浅田葉子、日高のり子、結城比呂、置鮎龍太郎の人気声優陣が実名で登場!! 楽しいトークで聴取率アップを目指せ!!
内容充実!! フル音声ラジオドラマ!!
●アイドル探偵YOU&MY
●胸さわぎのseason
●昏き夜に宴開きテ
●怪盗エルフ・リーリィ
●超合身ザンガード
全編フル音声で収録されてるぞ!! 脚本は"あかほりさとる事務所"の完全協力の書き下ろしだ。
キミの番組のコンセプトに合わせて使ってみよう!!
※画面はパソコン版のものです。
©1998 BOTTOM UP/文化放送/JCM
BOTTOM UP
株式会社 ボトムアップ 〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610
企画・開発/ドリームジャパン ドラマ脚本協力/あかほりさとる事務所

む！　そろそろ暖かくなってきて、桜も満開ですな。そしてお花見といえば団子！　団子といえば『天誅』！『天誅』といえばゲーム！　ゲームといったら攻略！　攻略ときたらプレイクエスチョン読まなくっちゃなぁ！

©1998 株式会社プログレス ©1998 Victor Interactive Software Inc.

クラシックロード優駿2

各年度の実在馬がライバルとなる『クラシックロード優駿2』。配合と調教テクニックを駆使して歴史を変える名馬を作り出そう。

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

サターン版もやったけど、ほとんど同じ内容なのに再びハマッてしまいました。個人的にはパソコン版「4」の調教助手からスタートして試験受けて調教師になるモードがいちばん好きなんだけど、あれはかなりマニアックだから移植は難しいだろうな。ところで、ミスタートウジンにはオツカレさまといいたいです。（ウサビュー）

発売中 SLG	▶¥5,800　▶ビクター インタラクティブ ソフトウエア
	▶MC（3ブロック）

有馬記念制覇を目指すためのポイントガイド

このゲームの目標は有馬記念制覇。とはいえ、基本的なプレイ年数は3歳6月から4歳6月までの約1年。クラシックに勝たないと秋のＧⅠ戦線に挑戦できないので、短期集中型の無駄のない調教はもちろん、配合も無難なものより一発狙いの方がよかったりする。つまり、「将来有望」な馬より「即戦力」の馬を生産することがまず第一だ。それは晩成よりも早熟～普通型で、素質だけで走っちゃうような馬。間違っても故・戸山師の「鍛えて最強馬を作る」調教をしようなんて考えないように。疲労をためこんで放牧させる余裕はないと思ってもらいたい。また、厩務メモでやたらと短所が指摘されているようなら、その短所を直すことより長所を伸ばしてやった方がいいこともある。ただしゲート難だけは、ある程度解消しておいた方がいいだろう。デビュー以来無敗の馬が、肝心の有馬記念に出遅れてハナ差届かず負け、なんてことがあったら泣くに泣けないから（実話）。プレイ年度は1995年がクラシック、有馬記念ともに比較的ラクかも。

◀各年度の有馬記念は、他のＧⅠ同様に実際のレースで勝った馬が強い傾向にある。なるべくなら手薄な年度を選んだ方がいいけど…。

基本1　配合のコツはやはりニックス&インブリード

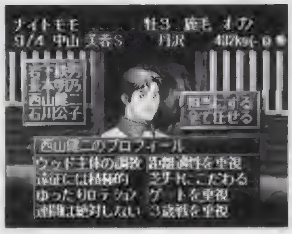
ニックスはまったくデメリットがないので、本数は多ければ多いほどいい。最大10本まで可能だが、とりあえず4～5本を目標にして、効果的なインブリードが発生する配合を探してみよう。ただし、血が濃いと故障しやすいので注意。

応用1　名馬か駄馬か!?奇跡の血量に賭けろ!!

トウショウボーイのように「奇跡の血量（18.75%）」で配合された名馬は多い。『ＣＲ』でも「奇跡の血量」効果は絶大で、相当な能力を持つ馬が生まれる場合がある。インブリードの弊害で駄馬が生まれることも多いが、一発に賭けよう。

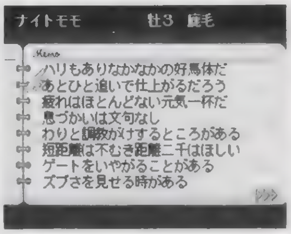
基本2　調教の基本はウッド担当は西山がベスト

調教は基本的にウッドだけでもかまわない。多少疲労はたまりやすいが、脚に負担をかけないので、無理な調教をしないかぎり、故障の不安はないはずだ。また、調教をオマカセにする場合は、堅実派の西山を選んだ方がいい。



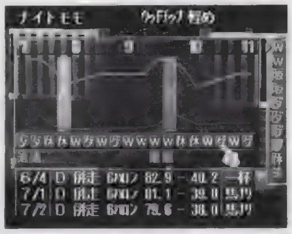
応用2　厩務メモを参考に弱点を克服しよう

厩務メモは毎週チェックして、各馬の特徴（とくに弱点）をつかんでおきたい。ゲート難は、入厩時にゲート練習を積んで解消しておこう。腰が甘い場合は坂路で解消できるが、疲労がたまるので、たまにはウッドやゲート練習を挟もう。



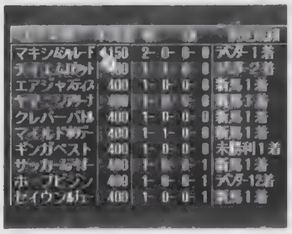
基本3　休養放牧はしないように調教や出走間隔を考える

１年という短期決戦となるこのゲームでは、休養放牧をなるべくしないように調教やローテーションを考え、絶対に無理をさせないようにこころがけたい。レース間隔は１か月以上あけて、疲労が増すことがないようにしよう。



応用3　出走レースは有力馬を避けて登録

出走登録時には、出走馬をチェックし本番のクラシック前に有力馬と対決させないようにレースを選択しよう。とくに能力が成長途上にある３歳時は、とりこぼしがあるとローテーションが狂ってくるので、無理をさせないように。



ポイント Q&A

Q：やっぱりプレイする年によって難しさが変わるようなんですが……。
A：これは変わります。このゲームでは、その年のそのレースを勝った馬が強いという法則性があります。だから、ナリタブライアンや、サクラローレルに勝つのはなかなか難しいのです。ただ、何回かロードを繰り返せばわかるのですが、そのレースの実際の勝ち馬がレースに出ないこともあります。このときがチャンス!? ←卑怯

新日本プロレスリング

闘魂烈伝3

現在ドップリとハマっているファンのために、プレイに役立つデータをまとめてお届けしよう。側転エルボーからのフェイスクラッシャーは必見だぞ!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

現役プロレスラーまでも納得させてしまう説得力を持つ『闘魂3』。入場シーンや技のモーションのこだわりぶりを見れば「プロレスを心から好きな人たちが作った」のは一目瞭然だし、それも当然なのかも。そうそう、新日の春のシリーズでは、マットにトミーと「闘魂3」のロゴがプリントされていてビックリしました。(ウォルフ)

発売中 SPG	▶¥6,800 ▶トミー
	▶MC(3ブロック)

C:NJPW (C)1998 TOMY (C)YUKE'S

『闘魂烈伝3』の気になるポイントをQ&A形式で徹底チェック!

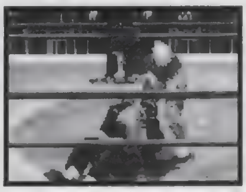
Q1 技が出ないのですが…

A1 「2」から一部のシステムが改良されたが、そこに注意するだけで技も出しやすくなるはず。主なチェックポイントを右にまとめたので、参考にしてもらいたい。あとは「練習あるのみ」だ!

▶相手をつかまえてから出す打撃技の場合、空振りするとヘンな動きを見せて終わる

「起こす」と「引きずる」の使い分け

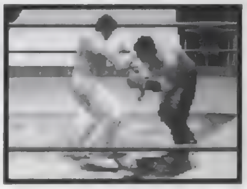
ダウンした相手を起こすには◯ボタンを使う。その際、✚キーを入れたまま◯ボタンを押すと引きずってしまう。「起こすつもりが引きずった」という人は、✚キーから手を離そう。



▲✚キーを相手方向に入れながら◯ボタンを押すと、自分方向に引きずることになる。うまく使い分けよう

ダウン投げが決まらない

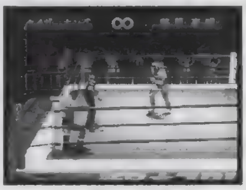
今回の「3」からはダウンしている相手にもスープレックス技を仕掛けられるようになった。しかし、相手のダメージが少ないときに出しても高確率で逃げられてしまうのだ。



▲引き起こしてから投げるため、相手に回復する時間を与えてしまう。大ダメージを与えてから狙うこと。

串刺し攻撃をうまく出せない

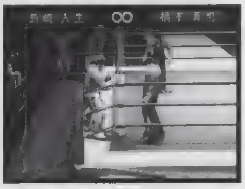
前作までと操作方法が異なるため、間違えないように。ある程度の距離を取ったら、×ボタンだけを押すようにしよう。武藤&ムタの側転エルボーはかなり離れていないと出せない。



▲このくらい離れた位置から出せばOK。◯ボタンでダッシュしてしまうとダッシュ攻撃になるので注意。

新崎人生の拝み渡りを出せない

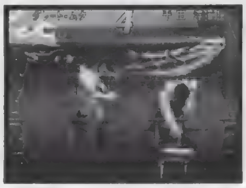
拝み渡りはエプロンからリング内にいる相手に向かって決める打撃技だ。両者がコーナーの近くにいないと決まらないので、相手をグロッキーにしてから狙うようにしよう。



▲ここから出せば拝み渡りになる。ロープ際にいないとつかまえられないので、位置をうまく調整しよう

場外でイス攻撃を出せない

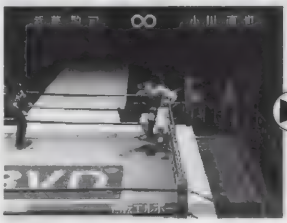
イス攻撃を出すには相手をLグロッキーにしておく必要がある。あらかじめリング内でダメージを与えておき、その後場外ブレーンバスターなどで場外戦に持ち込むといいだろう。

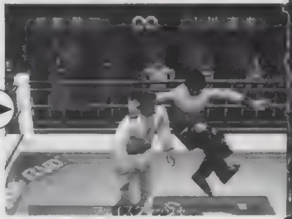


▲観客席のイスを取り、それを使って攻撃する。途中でキャンセルできないからリングアウトに注意しよう。

Q2 連携攻撃をすべて教えてください

A2 特定の技を仕掛けている最中にあるボタンを押すと、連携攻撃に移行させることができる。ここではすべてのパターンを、使用可能キャラ名とセットで紹介していこう。なお、キャラ名はアントニオ猪木(キラー)をキラー猪木、佐々木健介を健介、スコット・スタイナーをスコット、スーパー・ストロング・マシンをマシンといった感じで略しているので注意してもらいたい。





ストレッチ技からの連携

△ショルダー・アームブリーカー→×エルボースタンプ
キラー猪木、長州、橋本、健介、木戸、平田、西村、小島、中西、安田、獣神T・ライガー、サムライ、ペガサス、ブラック、カ・シン、大谷、高岩、パワー、リック、スコット、ストロング猪木、坂口、バトル・ライガー、マシン、ベビー蝶野、狂神ライガー、蝶野、武藤、ムタ、天山、越中、木村、藤原、サスケ、デルフィン、人生、山崎、タイガー・キング、タイガー・マスク

△スリーパーホールド→△胴締めスリーパーホールド
長州、橋本、健介、木戸、平田、西村、小島、中西、安田、獣神T・ライガー、ペガサス、ブラック、カ・シン、金本、大谷、高岩、パワー、リック、スコット、バトル・ライガー、マシン、狂神ライガー、ムタ、ノートン、天山、越中、木村、藤原、人生、小川、山崎、タイガー・キング、タイガー・マスク

△チキンウィング・フェイスロック→△胴締めチキンウィング・フェイスロック
獣神T・ライガー、カ・シン、金本、大谷、バトル・ライガー、狂神ライガー、藤原、山崎、タイガー・キング、タイガー・マスク

△リバース・インディアンデスロック→△ボー・アンド・アロー
キラー猪木、ストロング猪木

△カニ挟み→△S.T.F
ベビー蝶野、蝶野

△S.T.F(相手がうつ伏せ)→△原型S.T.F
ベビー蝶野、蝶野

△ロメロ・スペシャル→△変形カベルナリア
獣神T・ライガー

△スリーパーホールド→△ドラゴン・スリーパーホールド
藤波

△中西式アルゼンチン・バックブリーカー→◯放り投げバックブリーカー
中西

△カナディアン・バックブリーカー→◯ショルダーバスター
ノートン

スープレックス技からの連携

◯フライングメイヤー→△スリーパーホールド
キラー猪木、平田、ペガサス、カ・シン、金本、大谷、バトル・ライガー、マシン、ベビー蝶野、蝶野、ノートン、天山、人生、山崎

◯フライングメイヤー→△首四の字固め
藤波、長州、木戸、西村、獣神T・ライガー、サムライ、ブラック、ストロング猪木、狂神ライガー、武藤、ムタ、木村、藤原、サスケ、デルフィン

◯フライングメイヤー→×ストンピング
キラー猪木、藤波、長州、木戸、平田、西村、ブラック、カ・シン、大谷、ストロング猪木マシン、ベビー蝶野、蝶野、天山、藤原

◯フライングメイヤー→×サッカーボールキック
獣神T・ライガー、サムライ、金本、バトル・ライガー、狂神ライガー、木村、サスケ、デルフィン、山崎

◯フライングメイヤー→×エルボースタンプ
ペガサス、ノートン、人生

◯フライングメイヤー→×フラッシング・エルボー
武藤、ムタ

打撃技からの連携

×側転エルボー→◯フェイスクラッシャー
武藤、ムタ

ポイントQ&A

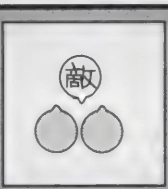
Q:「アントニオ猪木引退記念限定版」というのは、通常版とどこが異なっているのでしょうか? 発売日も価格も変わらないようですが……
A:タイトル画面の背景に表示される写真が、猪木のスペシャルバージョンになっています(この写真はタイトル画面が表示されるたびに変化していきます)。なお、タイトル画面で「L1、R1、✚左、◯、セレクト」という隠しコマンドを入力すると、以後◯ボタンを押すたびに写真を連続して表示することもできます

Q3 ツープラトン攻撃の仕掛け方を教えてください

A3 3人の位置関係は全8パターンある。キャラによって使える技が異なってくるので、下のリストで確認しておこう。

※イラスト中、出っぱっている部分がキャラの正面を表しています。（イラスト／まつながあやこ）

パターン1



敵の正面に並んで立って仕掛ける。ブレーンバスターとショルダーアームブリーカーは全キャラが使えるようになっている。

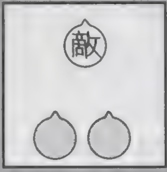
- ○ ツープラトン・ブレーンバスター
- △ ダブル・ショルダーアームブリーカー
- × ダブル・ドロップキック

パターン2

敵の背後に並んで立って仕掛ける。あらかじめ相手をグロッキー状態にしておかないと決められない（バトルロイヤルを除く）。こちらも全キャラで使用可能だ。

- ○ ツープラトン・バックドロップ
- △ ダブル・ニークラッシャー

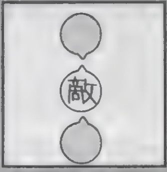
パターン3



背後からダッシュしつつ仕掛ける。少し離れた場所で□ボタンだけを押そう（ダッシュする必要はない）。両者がフェイスクラッシャーを使えないと出せないので注意。

- □ ダブル・フェイスクラッシャー

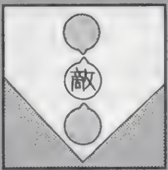
パターン4



相手の前後に立って仕掛ける。ツープラトン・パワーボムは、パワーボムを使えるキャラが相手の正面に立ってさえいればサポート役はどのキャラでもＯＫ。

- □ ツープラトン・パワーボム
- × サンドイッチ・ラリアット

パターン5



パターン４のアレンジ版。コーナーの近くで仕掛けないと決まらないので注意すること。グロッキー状態の相手を押したりして移動させ、位置を調整するといいだろう。

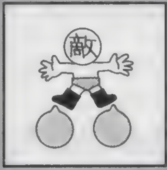
- □ ハイジャック・パイルドライバー

パターン6

これもパターン４のアレンジ版。パターン５と相手の向きが異なるが、やるべきことは同じ。リング中央側にいるキャラが肩車をするぞ（左下の写真参照）。

- ○ 超高層D.D.T
- ○ 超高層ブルドッギング・ヘッドロック

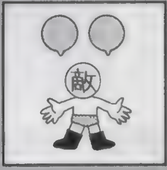
パターン7



ダウン攻撃。相手の足元に並んで立ち、同時にストレッチ技ボタンを押して仕掛ける。立つ位置がずれているとツープラトン攻撃にならず、失敗してしまうので気をつけよう。

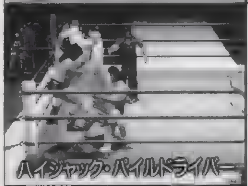
- △ ダブル・アキレス腱固め

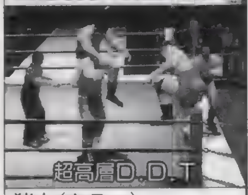
パターン8



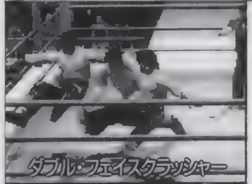
こちらもダウン攻撃。相手の横方向ではなく、頭上方向に並んで立ってから仕掛けること。パターン７を含め、ダウン攻撃はすべてのキャラが使用可能となっている。

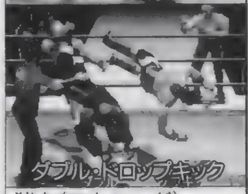
- △ ダブル・腕ひしぎ逆十字


ハイジャック・パイルドライバー


超高層D.D.T

	ストレッチ技系				スープレックス技系							打撃技系	
	ダブル・ショルダーアームブリーカー	ダブル・ニークラッシャー	ダブル・アキレス腱固め	ダブル・腕ひしぎ逆十字	ツープラトン・ブレーンバスター	ツープラトン・バックドロップ	ダブル・フェイスクラッシャー	ツープラトン・パワーボム	ハイジャック・パイルドライバー	超高層D.D.T	超高層ブルドッギング・ヘッドロック	ダブル・ドロップキック	サンドイッチ・ラリアット
猪木（キラー）	○	○	○	○	○	○							
藤波辰爾	○	○	○	○	○	○			○			○	
長州力	○	○	○	○	○	○			○				○
橋本真也	○	○	○	○	○	○							
佐々木健介	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○		○
木戸修	○	○	○	○	○	○			○				
平田淳嗣	○	○	○	○	○	○		○	○				○
西村修	○	○	○	○	○	○						○	
小島聡	○	○	○	○	○	○		○	○				○
中西学	○	○	○	○	○	○		○	○				○
安田忠夫	○	○	○	○	○	○							
獣神Ｔ・ライガー	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	
エル・サムライ	○	○	○	○	○	○		○	○			○	
ワイルド・ペガサス	○	○	○	○	○	○		○	○			○	○
ブラック・タイガー	○	○	○	○	○	○		○	○			○	
ケンドー・カ・シン	○	○	○	○	○	○			○			○	
金本浩二	○	○	○	○	○	○			○			○	
大谷晋二郎	○	○	○	○	○	○			○			○	
高岩竜一	○	○	○	○	○	○		○	○			○	○
パワー・ウォリアー	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○		○
リック・スタイナー	○	○	○	○	○	○		○			○		○
スコット・スタイナー	○	○	○	○	○	○		○		○		○	○


ダブル・フェイスクラッシャー


ダブル・ドロップキック

	ストレッチ技系				スープレックス技系							打撃技系	
	ダブル・ショルダーアームブリーカー	ダブル・ニークラッシャー	ダブル・アキレス腱固め	ダブル・腕ひしぎ逆十字	ツープラトン・ブレーンバスター	ツープラトン・バックドロップ	ダブル・フェイスクラッシャー	ツープラトン・パワーボム	ハイジャック・パイルドライバー	超高層D.D.T	超高層ブルドッギング・ヘッドロック	ダブル・ドロップキック	サンドイッチ・ラリアット
猪木（ストロング）	○	○	○	○	○	○						○	
坂口征二	○	○	○	○	○	○			○				
バトル・ライガー	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	
Ｓ・Ｓ・マシン	○	○	○	○	○	○		○	○				○
蝶野（ベビーフェイス）	○	○	○	○	○	○		○	○			○	
狂神ライガー	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	
蝶野正洋	○	○	○	○	○	○		○	○				
武藤敬司	○	○	○	○	○	○	○		○	○		○	
グレート・ムタ	○	○	○	○	○	○	○		○			○	
スコット・ノートン	○	○	○	○	○	○		○	○				○
天山広吉	○	○	○	○	○	○		○	○				○
越中詩郎	○	○	○	○	○	○		○	○		○	○	
木村健悟	○	○	○	○	○	○		○	○				
藤原喜明	○	○	○	○	○	○			○				
ザ・グレート・サスケ	○	○	○	○	○	○	○	○	○			○	
スペル・デルフィン	○	○	○	○	○	○	○		○			○	
新崎人生	○	○	○	○	○	○	○	○	○			○	
小川直也	○	○	○	○	○	○							
山崎一夫	○	○	○	○	○	○		○	○				
タイガー・キング	○	○	○	○	○	○						○	
タイガー・マスク	○	○	○	○	○	○			○			○	
エディットレスラー	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

ポイント Q&A

Q：「闘魂烈伝３」に技リストは存在しないのでしょうか？
A：残念ながら存在しません。ただし、エディットでそのレスラーをモデルとして選んで技データを見れば、持ち技を知ることはできます。それがめんどうな人は……電撃攻略王「新日本プロレスリング闘魂烈伝３　ザ・パーフェクトデータ」をご覧ください(笑)。技の攻撃力はもちろん、かけた後の両者の位置関係まで載っています

ゼルドナーシルト Special

ゲーム中に気になるアイテムの完全データと、わかりやすいエンディング分岐の条件を完全解説！

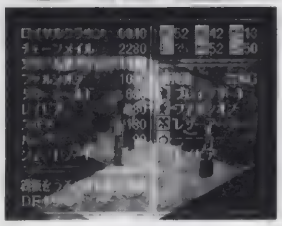
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

こういう自由度の高いS・RPGはひさしぶりのような気がしますな。ただ、好きなことができるのはいいんだけど、すべてのエンディングを見るのはかなりツライですな。やっぱりキレイな女性のいる国にしか協力しないし……。グランクールなんていったことないし……。まぁ、そんなものですな。（もてうち）

発売中 S・RPG	▶¥6,800 ▶光栄
	▶MC（1ブロック）

©1998 KOEI CO., LTD

まずは全アイテム101種を完全解説！



▶アイテムはプレイヤーキャラの必要とするものだけを買うこと。金がもったいないし……

戦闘時に、敵にあと一歩のダメージを与えてもトドメを刺しきれない。そんなアナタにぴったりなのが、強力なアイテムの数々。ここにアイテムのすべて101種のデータを完全公開するぞ。自分のパラメータと兵種、懐具合を考えて、最も適したアイテムを選ぼう。なお、表中のアイテムの中で、"強"とあるものは最強のアイテムだ。このアイテムを手に入れたならば、そのアイテムは必ず使うようにしよう。

【データの見方】
※能力、追加能力の内容について。
ＡＴ……攻撃力（攻撃の威力）
ＤＦ……防御力（物理攻撃への抵抗力）
ＡＧ……機敏さ（攻撃時の命中率、防御時の回避率）
ＭＲ……魔法耐久力（攻撃魔法への抵抗力）
ＭＶ……機動力（行軍画面での移動力）
ＣＰ……統率力（配下の兵の能力発揮の度合い）

アイテム名	種別	能力	追加能力	売り値	備考
ショートソード	片手剣	AT＋2	なし	50	－
スパタ	片手剣	AT＋3	なし	120	－
レイピア	片手剣	AT＋5	なし	250	－
ファルシオン	片手剣	AT＋8	なし	900	－
フィランギ	片手剣	AT＋10	なし	2400	－
ブレイブソード	片手剣	AT＋11	CP＋7	6000	－
シルバーソード	片手剣	AT＋12	なし	4000	－
ムラサメ	片手剣	AT＋14	AG＋8	19000	－
デーモンキラー	片手剣	AT＋17	MR＋6	25000	褒（グ王）
バルムンク	片手剣	AT＋19	MR＋8	39000	掘（アン、バス）
エクスカリバー	片手剣	AT＋21	CP＋8	62000	強（バイ）
ショートスピア	槍	AT＋3	なし	80	－
ランス	槍	AT＋5	なし	200	－
ボアスピア	槍	AT＋8	なし	800	－
ウィングドスピア	槍	AT＋13	なし	2500	－
グレイヴ	槍	AT＋17	なし	4000	－
スコーピオン	槍	AT＋21	なし	7000	－
コルセルカ	槍	AT＋25	AG＋7	12000	－
ロイヤルランス	槍	AT＋29	MV＋1	19000	褒（フ王）
パルチザン	槍	AT＋32	CP＋4	40000	掘（※1）
グングニル	槍	AT＋35	AG＋10	52000	強（ロー）
フランキスカ	片手斧	AT＋3	なし	120	－
ポールアクス	片手斧	AT＋7	なし	1200	－
タベルジン	片手斧	AT＋12	なし	3800	－
プラチナアクス	片手斧	AT＋17	MR＋7	22000	－
スプラッシャー	片手斧	AT＋20	CP＋7	45000	強（※2）
ロングソード	両手剣	AT＋3	なし	100	－
ブロードソード	両手剣	AT＋5	なし	700	－
クレイモアー	両手剣	AT＋8	なし	800	－
グレートソード	両手剣	AT＋12	なし	3400	－
ツヴァイハンダー	両手剣	AT＋16	なし	6200	－
バスタードソード	両手剣	AT＋21	なし	8000	－
デイブレード	両手剣	AT＋25	DF＋5	13200	－
テツザンケン	両手剣	AT＋28	AG＋7	22300	褒（神聖）
フランティング	両手剣	AT＋32	MV＋1	35500	掘（シャ、ロア）
デュランダル	両手剣	AT＋35	CP＋8	65000	強（プラ）
ローガズアクス	両手斧	AT＋6	なし	720	－
トマホーク	両手斧	AT＋12	なし	2900	－
バトルアクス	両手斧	AT＋22	なし	8700	－
ルーンアクス	両手斧	AT＋29	DF＋8	33000	褒（ザ公）
デスクラッシャー	両手斧	AT＋34	CP＋8	56000	強（※3）
パーティドレス	衣服	DF＋1	なし	2000	－
シルキードレス	衣服	DF＋1	なし	5000	－
レザーアーマー	半身鎧	DF＋2	なし	200	－
ブレスプレート	半身鎧	DF＋3	なし	620	－
スケールアーマー	半身鎧	DF＋5	なし	1000	－
チェーンメイル	全身鎧	DF＋7	なし	2000	－
プレートメイル	全身鎧	DF＋10	なし	5000	－
シルバーアーマー	全身鎧	DF＋12	なし	9600	－
ヘブンズプレート	半身鎧	DF＋14	MR＋8	15600	－
ミレジュアーマー	全身鎧	DF＋17	AG＋10	25000	褒（マ王）

アイテム名	種別	能力	追加能力	売り値	備考
ホーリーアーマー	半身鎧	DF＋19	MR＋12	43000	掘（全市）
ドラゴンメイル	全身鎧	DF＋21	MR＋15	63000	－
ラウンドシールド	楯	DF＋1	なし	30	－
バックラー	楯	DF＋2	なし	80	－
カイトシールド	楯	DF＋3	なし	250	－
タワーシールド	楯	DF＋5	なし	600	－
スクトゥム	楯	DF＋7	なし	1500	－
プラチナシールド	楯	DF＋9	なし	4500	－
スパイクシールド	楯	DF＋11	AT＋5	8000	－
マジックシールド	楯	DF＋12	MR＋8	18000	褒（エ共）
アースシールド	楯	DF＋13	MV＋1	32000	掘（※4）
ソウルシールド	楯	DF＋15	MR＋10	58000	強（※5）
スピードリング	リング	AG＋5	なし	3000	－
パワーリング	リング	AT＋5	なし	3200	－
ペガサスリング	リング	AG＋7	なし	5800	－
メガリング	リング	AT＋7	なし	6100	－
マッハリング	リング	AG＋11	なし	13200	－
ゴッドリング	リング	AT＋10	なし	15000	－
天使の守り	お守り	DF＋5	なし	2800	－
大地の守り	お守り	MR＋7	なし	3400	－
精霊の守り	お守り	DF＋6	なし	7200	－
太陽の守り	お守り	MR＋10	なし	7800	－
妖精の守り	お守り	DF＋10	なし	13600	－
天空の守り	お守り	MR＋15	なし	15200	－
真珠の首飾り	首飾り	MV＋1	なし	2600	－
銀の首飾り	首飾り	CP＋5	なし	2400	－
黒真珠の首飾り	首飾り	MV＋2	なし	5900	－
金の首飾り	首飾り	CP＋7	なし	5700	－
魔石の首飾り	首飾り	MV＋3	なし	12000	－
聖母の首飾り	首飾り	CP＋10	なし	14500	－
アメジスト	宝石	なし	なし	1500	－
ルビー	宝石	なし	なし	1600	－
サファイア	宝石	なし	なし	1800	－
エメラルド	宝石	なし	なし	1700	－
ダイアモンド	宝石	なし	なし	5500	－
聖母の油絵	芸術品	なし	なし	5100	－
女神の彫像	芸術品	なし	なし	1300	－
掛け軸	珍品	なし	なし	1400	－
象牙のイヤリング	珍品	なし	なし	1200	－
珊瑚の置物	芸術品	なし	なし	1350	－
世界全土の地図	本	なし	なし	1500	－
世界の書籍の本	本	なし	なし	1300	－
戦術の本	本	なし	なし	9700	－
世界の料理の本	本	なし	なし	1200	－
古代神話の本	本	なし	なし	1100	－
香辛料	珍品	なし	なし	1250	－
オルゴール	芸術品	なし	なし	1100	－
竜の角	珍品	なし	なし	1600	－
ロイヤルクラウン	珍品	なし	なし	5300	－
天使の扇子	珍品	なし	なし	1800	－

※表内の備考部の解説：褒…貢献している国から褒美としてもらえるアイテム、強…その種類のアイテムで最強かつ、掘り出し物としてショップに並ぶアイテム、掘…掘り出し物としてショップに並ぶアイテムをそれぞれ表す。※1…レス、ホム、ホー　※2…プラ、フェ、マル　※3…トル、オル、オト、オリ　※4…トル、オル、オト、オリ以外の都市　※5…トル、ギー、オル、トリ、オト、ラン、オリ。また、国・都市の略は以下の通り。神聖…神聖ラーナ帝国、ザ公…ザクセン公国、グ王…グランクール王国、エ共…エスタニア共和国、マ王…マイラルド↗

エンディング分岐の条件をしっかり把握しよう!

S・RPGで一番気になるのがエンディング。『ゼルトナーシルトSP』も、プレイ中の選択によって、エンディングが分岐する。ここでその分岐について詳しく解説しよう。エンディングは大きく分けて4つ。バッド、孤高の傭兵、ノーマル、グッドの4つだ。詳しい条件はそれぞれの条件欄を見てもらうとして、孤高の傭兵、ノーマル、グッドのエンディングについてひとこと。この3つのエンディングでは、プレイヤーがどの国に力を貸したかによって、エンディングの内容が変わる。つまり、厳密にいえば孤高の傭兵エンディング、ノーマルエンディング、グッドエンディングともに6つに分かれる。結局エンディングは、全部で19種類（3種類×6カ国＋1）あるのだ。全部見るのはつらいかも……。

◀ただやみくもにプレイするのではなく、エンディングを見据えて、計画的にプレイしよう。

バッドエンディング

条件
- ●隠しパラメータのカルマが一定以上になる
- ●954年1月にギルドに行く（時間切れ）

これが一番悲しいエンディング。普通にやっていれば、時間切れになることはないだろうが、カルマには注意が必要だ。カルマの具体的な上昇条件は下に記したが、つまり大陸統一を妨げる行動（特定の国の仕事を集中して受けたりせずに、各国の仕事を平均的に受ける。この行為が結果的に、特定の国家による大陸統一を妨げる）を取ったり、道徳に反する行動を取るとカルマは上昇する。カルマが危険レベルに達すると、教会の司祭や、宿屋に入るときの仲間が知らせてくれるのだ。

カルマ上昇の条件

- ●プレイヤーの傭兵団への期待が大きい国が複数ある（これはギルドで各国の印象を見るとわかる）。
- ●仕事の選択で、社会的に正義とはいえない仕事を選択する。
- ●戦闘対象の国がすぐ変わるように仕事を選ぶ。

▲戦闘前に仲間がいやがるような仕事をすることが、バッドエンドへの道の始まり……。

孤高の傭兵エンディング

条件
- ●各国からの騎士への誘いを断ること

国家を信じず、傭兵としての生活を選ぶという、一種"男のロマン"を感じさせるエンディング。内容はプレイヤーが味方している国によって変わるので、その違いを味わうのが通。

▲騎士の誘いを受けるには、各国への貢献度が一定以上あることが条件。ただし、最終的に誘いが来るのは1カ国からだけ。

ノーマルエンディング&グッドエンディング

条件
- ノーマル：●各国ごとの下の条件のうち、1個以下しかクリアしていない
- グッド：●各国ごとの下の条件のうち、2個以上クリアしている

理想を掲げる国家に忠誠を誓う騎士となり、大陸統一を目指すプレイヤーがたどり着くであろうエンディング。ノーマルとグッドのエンディングの差は、プレイヤーの部隊が活躍したかどうかにあることが多い。最も大事な任務は自部隊でやることが大事なのだ。また、このエンディングもどの国の騎士になったかで変わる。どのエンディングもいろいろと特色があって楽しいが、そのすべてを見るとなるとかなりの努力が必要となる。キミはすべてを見られるか？

◀正義と平和のために、大陸統一を目指す。やはりこのエンディングが一番いいものといえるだろう。

神聖ラーナ帝国
- ●951年2月の宿屋でのルイーザの質問に「はい」と答える
- ●(防衛戦突破)を引き受け、戦闘終了時にミカエルが行軍画面上にいる
- ●(騎士団撃破)で、大司教イグナティウスを自部隊で退却させる
- ●(騎士団撃破)終了後のマルガレーテの質問に「はい」と答える

エスタニア共和国
- ●951年2月の宿屋でのルイーザの質問に「はい」と答える
- ●(駐屯軍撃退)を引き受け、戦闘終了時にビアンカが行軍画面上にいる
- ●(傭兵団撃退)前のアルベルトの質問に「はい」と答える
- ●(村人の救出)で、戦闘終了時に村人の部隊が1つでも行軍画面上にいる

ザクセン公国
- ●951年2月の宿屋でのルイーザの質問に「はい」と答える
- ●(敵砦攻略)を引き受け、自部隊で秘宝を奪う
- ●(兵糧庫占領)で、戦闘終了時にマンフリートが行軍画面上にいる
- ●(兵糧庫占領)終了後のテレジアの質問に「いいえ」と答える

マイラルド王国
- ●951年2月の宿屋でのルイーザの質問に「はい」と答える
- ●(援軍合流阻止)を引き受け、敵を全滅させる
- ●(援軍合流阻止)で、撤退兵を追撃して倒す
- ●(援軍合流阻止)後のエセルバルドの質問に「いいえ」と答える

グランクール王国
- ●951年2月の宿屋でのルイーザの質問に「はい」と答える
- ●(侵攻軍撃退)を引き受け、レオナルドを自部隊で退却させる
- ●(防衛戦突破)終了後のウェインの質問に「いいえ」と答える
- ●(宝剣の奪還)で、名剣の奪還に成功する

フェンリル王国
- ●951年2月の宿屋でのルイーザの質問に「はい」と答える
- ●(孤立中隊救援)を引き受け、戦闘終了時にグスタフが行軍画面上にいる
- ●(宝石奪取)で、海賊の宝石を自部隊が奪った
- ●(傭兵団撃退)前のクリスティナ4世の質問に「はい」と答える

王国、フ王…フェンリル王国、トル…トルニオ、レス…レスノイ、ギー…ギーセン、バイ…バイデン、ブラ…ブラウエン、フラ…フライハイト、オル…オルビア、ホム…ホムトフ、トリ…トリール、アン…アンスバッハ、フェ…フェルデン、シャ…シャトルー、オト…オルトドクス、ロー…ローズフリート、ラン…ラングル、バス…バスチア、マル…マルサラ、ロア…ロアール、オリ…オリスタノ、ホー…ホーイック

©1998 日本ナレーション演技研究所©1998 徳間書店©NEC Home Electronics,LTD.1998©1998 HuneX

ファイアーウーマン纏組

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

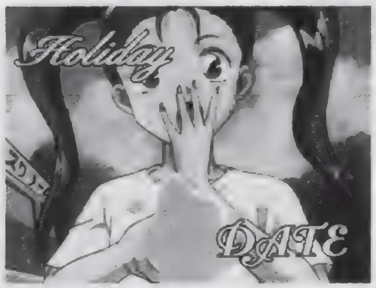
待っていました『纏組』！ FX版もずいぶん遊べたけど、PS版ではオリジナル要素も加わって、ますます遊びの幅が広がってます。ゲーム性を失った、ナンパなだけの恋愛ゲームとは一線を画すこのゲーム、今回の攻略記事を参考にしてもらって、1人でも多くの人に楽しんでほしい。ホント、オススメ。楽しいんだって！ (平)

学園生活を自由気ままに楽しめるゲーム『ファイアーウーマン纏組』。このゲームをより深く楽しむためのデータと隠し要素を一挙公開！

発売中 育成SLG	▶¥7,200 ▶徳間書店
	▶MC(1ブロック) ▶ドラマCD2枚つき

デートイベントの発生期間を公開！ これでイベントCGもバッチリゲットだぜ!!

女の子といっしょに帰ると、たまに誘われるデート。イベントCGが表示されるこのデートイベントには、発生する期間というものが設定されているのだ。この期間中に女の子といっしょに帰ることで初めて、デートすることができるようになるわけ（ただし、その時点でMFPが一定値以上になっていないとデートには誘われないし、当然知り合っていない女の子とはデートできない）。ここでは、各女の子のデートイベント発生期間を完全公開するぞ！ このデータを活用して、狙った女の子と幸せなひとときを過ごしてもらいたい。



◀女の子とのデートイベント、もちろんこのCGは、アルバムに保管されたあとで自由に見ることができるようになるぞ

纏組

纏組のみんなと遊びに行くイベントは、涼子、さやか、ひろみの3人のMFPが一定値以上必要になる。

期間	条件
7/1〜7/7	京介に会って嘘発見器を見た翌日にパソコンルームへ、さらにその翌日以降さやかを誘う
12/2〜12/8	さやかを誘う。
1/27〜2/2	この期間中に発生する中庭のイベントを見る前に、さやかを誘う。

酒井涼子

涼子とのデートイベントは6、9、2月。最後のものだけ時期的にズレているので忘れずに。

期間	条件
6/24〜6/30	白鷺公園で喧嘩指南してもらった翌日以降涼子と話し、「いいえ」と答えたあとに誘う
9/23〜9/29	この期間中に発生する通用門のイベントを2回見た翌日以降、涼子を誘う。
2/17〜2/23	涼子を誘う。

桂木さやか

さやかとのデートイベントは9、11、12月。短い期間にすべて終わる。短期決戦!?

期間	条件
9/2〜9/8	この週の間に、さやかを2回誘う。
11/18〜11/24	11／18以外の日に、さやかを誘う。
12/2〜12/8	12／5にさやかにミステリー小説をプレゼントした後、翌日以降にさやかに話しかける。

瀬田ひろみ

ひろみとのデートイベントは7、10、12月。条件の難しいものがないので簡単だ。

期間	条件
7/15〜7/21	この期間に発生する花奈の事件を解決後、白鷺公園かプールでひろみを誘う。
10/7〜10/13	ひろみを誘う。
12/16〜12/22	ひろみを誘う。

美山玲子

玲子とのデートイベントは9、11、2月。全体的に、発生期間が遅め。しんぼう強く待とう。

期間	条件
9/16〜9/22	玲子を誘う。
10/28〜11/3	玲子を誘う。
2/17〜2/23	玲子を誘う。

荒木美加

美加とのデートイベントは9、11、2月。発生期間まで、玲子とまったく同じとなっている。

期間	条件
9/16〜9/22	美加を誘う。
10/28〜11/3	美加を誘う。
2/17〜2/23	美加を誘う。

此花穂乃果

穂乃果のデートイベントは7、11、1月。それなりにバランスよく配置されている。

期間	条件
7/15〜7/21	穂乃果を誘う。
10/28〜11/3	穂乃果を誘う
1/13〜1/19	穂乃果を誘う。

新藤まどか

まどかのデートイベントは7、9、12月。条件が簡単なのでデートもしやすい。

期間	条件
7/15〜7/21	ナスとキュウリのホワイトシチューを食べて、まどかを誘う。
9/23〜9/29	じゃがトマト包み焼きを食べて、まどかを誘う。
12/2〜12/8	まどかを誘う。

岡田花奈

花奈のデートイベントは9、11、1月。期間的にまとまっているので、攻略もしやすいハズ。

期間	条件
9/16〜9/22	花奈を誘う。
11/18〜11/24	パソコンルームへ1度行ったあと、オカ研部室で花奈を誘う。
1/13〜1/19	花奈を誘う。

水矢摩子

摩子のデートイベントは6、9、11月。全キャラ中、もっとも早く始まって早く終わるのだ。

期間	条件
6/3〜6/9	期間中、北校舎1階で摩子をめぐっての喧嘩を終え、その翌日以降に摩子を誘う。
9/2〜9/8	摩子を誘う。
10/28〜11/3	摩子を誘う。

柊 由宇

由宇のデートイベントは6、9、11月。早く終わるので、ほかのキャラと同時攻略も……？

期間	条件
6/24〜6/30	寝ている由宇に3回話し掛けて起こした後、さらに3回話し掛ける。その後、由宇を誘う。
9/23〜9/29	由宇の誕生日（9／26）に、リボンのついた帽子をプレゼントする。
11/18〜11/24	由宇を誘う。

佐倉美幸

美幸のデートイベントは7、9、12月。1学期末から2学期の間が勝負だ。

期間	条件
7/15〜7/21	美幸を誘う。
9/23〜9/29	美幸を誘う。
12/16〜12/22	不良にからまれている美幸を助けたあと、美幸を誘う。

スカッシュガールズ

スカッシュガールズにもデートイベントがある。これにはMFPは関係ないぞ。

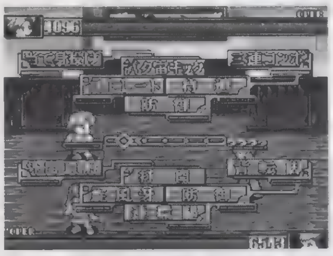
期間	条件
7/1〜7/7	読書が中堅以上の状態でスカッシュガールズに話しかけ、勉強を教えてあげる。
10/7〜10/9	野球部の試合に出場を決めたあと、野球部員、スカッシュガールズの順に話し、試合に勝つ。
1/27〜2/2	スカッシュガールズに話しかける。

ポイント Q&A

Q：喧嘩に勝てないんですが、なにかいい手はありませんか？
A：基本は、最初に防御すること。この状態で攻撃を受けると、すぐ次の技を出してくれます（いわゆるガードキャンセルと同じ状態）。このあと、出の速い技をつなげていけばOK。ダメージ重視なら、ジャンピングアッパーなどで相手を浮かし、落ちてくるところに鉄山靠などの連携がいい感じです。

これで対戦も可能！"纏バトラーSpecial Edition"を入手せよ！

『纏組』のバトルシーンのみを楽しめる〝纏バトラーSpecial Edition〟。ＰＳ版にしか入っていないこのモードで遊ぶためには、ゲーム中にあらかじめ〝Special Edition〟を入手しておく必要がある。ここでは〝Special Edition〟の入手方法と、それに関する隠し要素を紹介していこう。これで熱いバトルのみが楽しめるぞ！



◀友だちとの対戦プレイも可能になるのだ！ もちろん、ゲーム本編で育てたキャラも使えるぞ！

纏バトラー入手&Ver.アップ

〝纏バトラーSpecial Edition〟を入手するためには、まず〝纏バトラー〟を入手しなくてはならない。〝纏バトラー〟だが、これは以下の期間、パソコンルームにいる京介に話しかけることで入手が可能だ。6月10日～16日、24日～30日、7月15日～21日、9月16日～22日、9月30日～10月6日、10月14日～20日(ただし、修学旅行前)、11月25日～12月1日、12月16日～22日、1月6日～12日、1月20日～26日、2月10日～16日。なお、〝纏バトラー〟を持っている場合、この期間内に京介と話せば、β→Ver.1.00→Ver1.10→Ver.2.00→FINAL Ver.2.10と、〝纏バトラー〟のバージョンアップが可能だ。右でくわしく触れているが、バージョンが上がると、〝纏バトラー Special Edition〟の入手が簡単になる。ここはバージョンアップさせておくべきだ

Special Edition入手の条件

〝纏バトラー〟を入手したら、パソコンルームで年間を通して5回遊ぼう。すると「纏バトラーにも飽きましたか？」という選択肢が出るので、ここで「はい」を答える。そして、そのあとの「バージョンアップしますか？」の問いにも「はい」と答えよう。このとき、下の表の条件を満たしていれば、プレイヤーの〝纏バトラー〟が〝纏バトラーSpecial Edition〟へとバージョンアップするのだ！

纏バトラーのVer.	必要な読書のレベル
纏バトラーβ版	マニア以上
纏バトラーVer.1.00	すごい奴以上
纏バトラーVer.1.10	エース以上
纏バトラーVer.2.00	努力家以上
纏バトラーＦＩＮＡＬ Ver.2.10	やり手以上

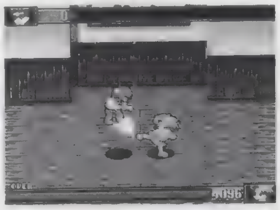
纏バトラーSpecial Editionをより深く楽しむために…

〝Special Edition〟には、いくつかの隠し要素がある。〝Special Edition〟をより楽しむために、ここでは、5つの隠し要素を紹介していこう。これで『纏組』のバトルを、さらに楽しめるようになることうけあいだ！

◀隠し要素はけっこう多彩 ぜひ試してもらいたい

●纏組3人娘専用の隠し技

纏組に所属する3人の女の子に限り、専用技というものをそれぞれ習得している。ここでは、それらの技を出すためのコマンドを公開するぞ。戦闘中の技選択時に、このコマンドを入力すれば出すことができるぞ。

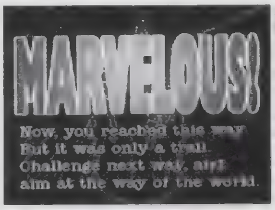


▲涼子のハイキック！ スカート履いてるのに、やるね。

技	コマンド
【一番纏 酒井涼子】	
ボディーブロー	セレクト＋○
ハイキック	セレクト＋⊗
【二番纏 桂木さやか】	
隅落とし	セレクト＋○
【三番纏 瀬田ひろみ】	
纏エルボー	セレクト＋○

●100人斬りモード

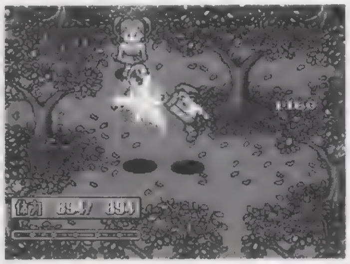
〝Special Edition〟標準搭載のサバイバルモードを、いずれかのキャラでクリアすると出現する。そのクリアしたキャラでのみ挑戦できる、サバイバルモードの拡張版だ。より長く、激しい戦いが楽しめるぞ。



◀とりあえず、式岐あたりで挑戦してみるといいかも

●3人(体)の隠しキャラ

ゲーム本編で敵として登場したやる気ヘビ、応援団長、バレエ団員を使うこともできるようになるぞ。方法は、それぞれ本編で実際に戦い、倒したデータをメモリーカードにセーブしておくだけ（とはいえ、決して簡単なことではないけどね)。やる気ヘビと応援団長は1回倒せば使えるようになるが、バレエ団員に限っては、白鷺祭の格闘大会で勝っても条件を満たしたことにならない。くわしくは右を参照してほしい



▲どのキャラも非常に強力。ちゃんと主人公を育てておかないと、倒すことすらおぼつかないぞ

◎やる気ヘビ

最低必要条件として、主人公が1年生であること。9月21日の遠足で、13:00～14:20までの時間に森に行くと、水矢摩子に会うことができる。このあと、イベントの展開でヘビと戦う選択肢を選ぶことによって、やる気ヘビとの喧嘩になる。この喧嘩に勝てば、やる気ヘビを使えるようになるのだ。

◎応援団長

主人公の応援団のレベルがすごい奴以上になると、下校時のイベントとして団長が登場する。「ちょっと待て」といわれたら、その場で待つ選択肢を選べば、団長が喧嘩を挑んでくる。この喧嘩に勝てば団長が使えるようになる。

◎バレエ団員

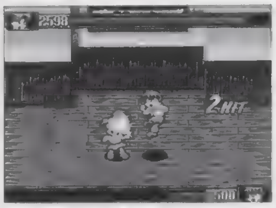
1月6日～1月12日に岡田花奈に2回以上話しかけ、〝粘液質で真っ赤なドリンク剤〟を飲む。その翌日以降に彼女に話しかけるか、9月30日～10月6日に、幽霊騒ぎのあった合宿所のおはらいを終えた岡田花奈と話す(彼女のＭＦＰが一定値以上必要)ことで、黒いカードをもらうことができる。このアイテムを持っていると、次の週の下校時に、バレエ団員が4人登場し、カードを返すように迫ってくる。これを断ると喧嘩になるので、この喧嘩に勝てばバレエ団員を使うことができるようになるのだ。ただ、バレエ団員はかなり強いので、前述の2キャラと同じつもりでいると、とてもじゃないが勝てる相手ではないぞ。

●メニュー画面BGMセレクト

▲つまり、ロックバージョンは100人斬りモードを出すしか聞く手段はないわけ。

通常〝Special Edition〟のメニューＢＧＭは、100人斬りモードが出現していないとテクノバージョンが、出現しているとロックバージョンが流れるが、メニューが画面に表示される前からセレクトボタンを押しっぱなしにしておけば、必ずテクノバージョンになるのだ。

●パワーアップモード



▲このコマンドを実行すると、全キャラ喧嘩能力にはほとんど差がなくなる。

〝Special Edition〟のトップメニュー画面で、✚キーを⬆⬇⬅➡⬆⬇と入力したあと、△、□、△とボタンを押すと、全キャラの喧嘩能力が大幅にアップしたパワーアップモードでプレイすることができるようになる。ただし、この効果が発揮されるのはバーサスモードのみだ。

ポイントQ&A

Q：こちらが1人だけ、相手が多人数の場合の喧嘩は、どう戦っていけばいいのですか？
A：旋風脚やダブルサイドジャンプキックが有効なのはいうまでもありませんが、実は鉄山靠や連環腿もいい選択です。これでまず自分の正面にいる敵を一掃し、そのあとに残った敵をゆっくりと料理してやるといいでしょう。この場合、防御はほとんど効果がないので、1対1のときとは戦法を変えていく必要があります

クロックタワー ゴーストヘッド

怪奇なストーリーの最後に待ち受ける、驚愕の事実とはいったい!?
その謎を明かすべく、主人公・優をベストエンディングに導いてあげよう。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ホラー映画は音を消して見るとコワくない」という話を聞いたことがあるが、この法則はゲームでもしかり、である。この「ゴーストヘッド」でも、音により怖さを演出するという役割は大きく、特にヘッドホンを使ってプレイすると、心臓に悪いほどのドッキリ感を体験できる。コワいもの好きな人はぜひ試してみよう。（城イドム）

発売中 AVG	▶¥5,800 ▶ヒューマン
	▶MC（1ブロック）／AC(DUAL SHOCK対応)

©HUMAN 1998

目指せベストエンディング！ 最終章を徹底攻略するぞ

今号では最終章の最短クリアルート表をお届けするので、攻略にぜひ役立ててみよう。ちなみに優から翔になる手順は、①ミコシサマを特定の場所に置く（棚やタンス）、2怖い体験をする。これで翔になることができるのだ。また、逃走状態とは、ゾンビなどに追われている状況のこと。覚えておこう。

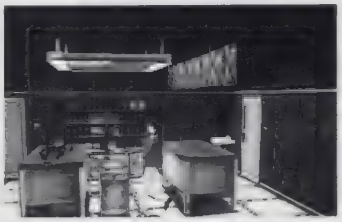
チェック1●ゾンビ撃退は消火器で

1階にある長い廊下（2カ所あるうちの、どちらでもいい）には消火器が置いてあるけど、この消火器は逃走状態時のゾンビ撃退用オブジェとして何度でも使用できる。ゾンビに追われるケースは多いので、これを使っていこう。

◀1階廊下にある消火器。これは、ゾンビ撃退時に重宝するオブジェなのだ

チェック2●重要ポイントを見逃すな

研究室（最短クリアルート表の行動番号5で、最初に才堂と出会う部屋）の隣には、写真のような研究室と呼ばれる部屋がある。ちょっと見つけにくいが、この部屋の写真の場所を翔でクリックするとショットガンが手に入るぞ。



◀1階の実験室。手術の器具が置かれた棚に、ショットガンがしまいこまれているぞ。

シナリオ3「閉ざされた扉」▲最短クリアルート表

1	地下1階	廊下からゲームスタート。	優
2		廊下を登り、1階通路へ。	優
3	1階	「実験室のカギ」を入手。	優
4		「実験室のカギ」を使い、ドアをクリック。	優
5		才堂に会う。逃走状態になるので撃退する。	優
6		女子トイレで「青のカード」を入手。	優
7		藤香と会う。	優
8		翔になる。	優
9		シャワールームでロッカーをクリック。開かないことを確認する。	翔
10		死体の置かれた部屋（シャワールームの近く）で、壁際にある腕をクリック。「針金」を入手。	翔
11		シャワールームで「針金」を使い、ロッカーをクリック。「防犯装置解除キー」を入手。	翔
12		「防犯装置解除キー」を使い、防犯装置をクリック。	翔
13		一番広い部屋に行き、地面をクリック。「机のカギ」を入手。	翔
14		「ミコシサマ」を拾いなおし、優にもどる。	翔
15		シャワールーム向かいの部屋で棚をクリック。「倉庫のカギ」を入手（※1）。	優
16		エレベーターを使って2階へ。	優
17	2階	事務室の引き出しをクリック。「ライター」を入手。	優
18		コンピュータールームで「ライター」使い、貼り付いているものをクリック。「研究室のカギ」を入手。	優
19		奥の廊下に進み、「研究室のカギ」を使って、扉をクリック。	優
20		才堂に話しかけてから、どこかであしらう。	優
21		才堂と会った部屋の隣の部屋でイスをクリック。「手錠のカギ」を入手。	優
22		同じ部屋から奥に進み、「倉庫のカギ」を使って、扉をクリック（※2）。	優
23		祟をクリック。	優
24		同室で「手錠のカギ」を使い、祟の腕をクリック。	優
25		奥の部屋に進み、本棚をクリック。「赤のカード」を入手	優
26		反対側の棟に行き、左手にある事務室へ行く。祟をクリック。	優
27		隣の部屋で「机のカギ」を使い、引き出しをクリック。「緑のカード」を入手。	優
28		同室で「赤のカード」を使用し、退出。	優
29		エレベーター前の廊下で、「青のカード」を使用。エレベーターに乗って地下1階へ進む。	優
30	地下1階	廊下の右手にある解剖室で、棚に「ミコシサマ」を置く。	優
31		廊下の奥にある解剖室で藤香と会話して、翔になる。	優
32		同室で「鉈」をクリック。「鉈」を入手。	翔
33		廊下の右手にある解剖室で、死体を「鉈」でクリック。「墓地のカギ」を入手。	翔
34		棚から「ミコシサマ」を拾いなおし、優にもどる。	翔
35		「墓地のカギ」を使い、焼却炉の扉をクリック。退出する（剛元がいる場合は、話しかけても「Yes」を選ばないこと）。	優
36		墓地で、祠をクリック。「大扉のカギ」を入手。	優
37		「大扉のカギ」を使い、大扉をクリック。	優
38		翔になる。	優
39		シナリオスタート時にいた場所に行き、「緑のカード」でスリットをクリック。隣の扉から退出。	翔
40		祟と会話する。	翔
41		「ミコシサマ」を拾いなおし、優にもどる。	翔
42		祟と会った部屋で、入って左側の扉から退出。階段を降りて、地下2階へ。	優
43	地下2階	最初に進める部屋で、左の扉をクリック。イベント発生後に、この扉から退出。	優
44		奥へ進み、最後の扉をクリック。	優

ルート表読み取りガイド ルート表は左から「行動番号」、「行動する階」、「するべき行動」、「優と翔どちらの状態になっておけば都合がいいか」を示している。なお才堂とは、般若のお面をかぶった男のことだ。

優と翔の使い分けについて ※1のとき、翔になっていると倉庫のカギではなく、サバイバルナイフを入手できる。また、この場合は※2で翔の状態のまま「ナイフ」で扉をクリックすることで、同じようにシナリオを進められる。

ポイントQ&A

Q：クリアルート表の項目6の「女子トイレ」はどこにあるんでしょう 行けるところはすべて調べたのにどうしても見つからないんですが？
A：実はシナリオ1「悪魔の棲む家」で雅春が殺されているイベントを見てしまうと、シナリオ3のとある扉が閉ざされて、バッドエンドしか見れないのだ。シナリオ1では序盤から頻繁にヨロイ武者をクリックし、ヨロイ武者が動きだす状態を経てから雅春の部屋に入るようにし、そのデータでシナリオ3に進み直してみよう

©1998 TOSHIBA EMI

With Me Everytime…
ずっといっしょ

かわいい女の子がこれでもかというくらい、たくさん登場する『ずっといっしょ』。今回は、女の子との親密度を高めるレベルアップのポイントを徹底攻略!!

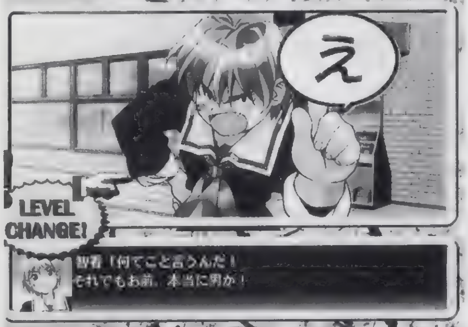
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

女の子を喜ばせたり、怒らせたりして、どんどん深い関係になっていく『ずっと』。女の子の性格によっては、「ふっ…俺に関わるなよ…」な〜んてキザなプレイスタイルでも好かれてしまうので、なかなか楽しいゲームです。最近では、トレカ集めが流行っているようですが、私は「SP.4」があれば、他はいらんですよ。(軟弱者)

発売中	▶¥5,800 ▶東芝EMI
SLG	▶MC(2ブロック)

難関の女の子7人とうまくいく方法徹底ガイド

普通の「恋愛ゲーム」では、自分を育成し、女の子と楽しい会話をして、お気に入りの女の子との仲を深めていく。しかし、このゲームは〝感情パラメータ〟という独特のシステムを採用していて、女の子の機嫌を取っているだけではいつまでたっても関係は進展しないのだ。親密度を深めるポイントは、喜怒哀の3つの感情パラメータの内、いずれかのパラメータが一定値に達したときに発生する〝レベルチェンジイベント〟での会話の選択。女の子によっては、親友以上の関係つまり、恋人の関係になるには、喜ばせてレベルチェンジイベントを発生させるのではなく、逆に怒らせてレベルチェンジイベントを発生させ、一度ケンカをする必要があるのだ。今回は、恋人の関係になるのが特に難しい女の子をピックアップして攻略するぞ。これでバッチリ！



◀レベルチェンジイベントでの会話の選択では、気をつけないと一発でゲームオーバーになってしまうこともあるので注意！

岬　琴音　みさき　ことね

基本的に喜ばせていれば、好感度の上がるレベルチェンジイベントが発生する、簡単なキャラ。ただ、〝すてきな〜〟の好感度のときには、哀しませるか、怒らせるかして、レベルチェンジイベントを発生させるのがポイント。それよりも、琴音の場合は、下にあるように、出現が遅めなので、テキパキとイベントを発生させるようにしよう。

出現条件

同居するヒロインは「桜子」、「智香」、「美樹」の誰を選んでもOK。漫画部、演劇部、軽音楽部、茶道部などの〝文化部系〟の部に入部して、8月3日〜19日のリゾートバイトを14日（1日休んでも可）達成したあと、9月に登場。

小野寺　桜子　おのでら　さくらこ

桜子は〝知り合い〜〟の好感度レベルのときに、喜ばせて、レベルチェンジイベントを発生させて、「うん、好きだよ」と答えよう。そうすれば、好感度が2ランクアップする。そのあとに、今度は哀しませて、レベルチェンジイベントを発生させるのがポイント。そうしないと、これ以上の好感度アップが望めないのだ。

並木　智香　なみき　ちか

智香の場合には、まず〝親友〜〟のレベルまで好感度をアップさせるのが第1段階。その後に、怒らせても、哀しませても、喜ばせてもいいから、レベルチェンジイベントを発生させ、「別に〜」を選択して好感度を一度最低レベルまで下げるのが第2段階。そして最後に喜ばせてレベルチェンジイベントを発生させ、「並木〜」を選べばOKだ。

今井　沙也加　いまい　さやか

沙也加の場合は、好感度が〝仲いい〜〟のときに、哀しませるような言葉を選び、レベルチェンジイベントを発生させるのが、まず肝心。普通考えるように、喜ばせるだけではダメなのだ。また、このときの会話の選択は「これが普通〜」を選ぶ。そのあとに、今度は怒らせて、レベルチェンジイベントを発生させる。会話の選択は「もっと〜」。

桑原　いずみ　くわばら　いずみ

いかにも不良といったスタイルのいずみとうまくやっていくには、とにかくいずみを哀しませて、レベルチェンジイベントを発生させることだ。ただ、好感度レベルが〝知り合い〜〟のときには、怒らせてレベルチェンジイベントを発生させないとダメなのだ！　このときの選択は、「桑原といる〜」を選ぶこと、あとはけっこうラクに進むハズ。

松田　麗美　まつだ　れみ

この麗美の好感度を上げるには、会話時に、とにかく哀しませる言葉を選んで、レベルチェンジイベントを発生させることだ。麗美はこうしないと好感度が上がっていかないのだ。ただ、この麗美は常に哀しませればいいので、簡単といえば簡単かも。だが、運動が得意な彼女を、なぜ哀しませると好感度が上がっていくのか？　謎だ……。

舞（まい）・アレクサンダー

舞は比較的簡単に好感度が上がっていくが、注意が必要なのが、好感度が〝舞のフレンド〜〟のときの対応。このときは、哀しませてレベルチェンジイベントを発生させるのが正解なのだ。選択では、「舞ちゃん〜」を選べば、好感度マックスまであと一歩。あとは舞のハーフらしいトンチンカンな行動を十分に楽しもう。

ポイントQ&A

Q：「ずっといっしょ」を買ったけど、なかなかゲームをプレイする時間がなくて……

A：仕事が忙しくて、家に帰ってもヘロヘロ！　ゲームをする気力はないけど「ずっと」の女の子は見たい！　そんなキミ（俺か？）に、すばらしい裏技を紹介しよう。主人公の名前を「みさき ことね」にして、ゲームをプレイ。1日の終わりに「SELECT」ボタンを押すと、なんとゲーム中のイベント画面をすべて見ることができるぞ

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校・立川校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	月~金曜日) AM10:00~PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです

1999年4月生学校見学会実施中!

〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
- BASICゲームプログラミングコース
- C言語ゲームプログラミングコース
- アセンブラゲームプログラミングコース
- ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
- サウンドコンポーザーコース

名古屋ゲームデザイナー学院

98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

立川校99年OPEN!!
横浜校・大宮校
開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2, DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ, ライトウェーブ, ソフトFX, フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30~21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

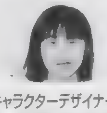
速報! ゲーム会社内定者続々!!

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 永井康章くん
(株)アトラス内定

ゲームデザイナー養成講座(新聞特別クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー内定

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 藤木 亮くん
(株)セガ・エンタープライゼス内定

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 浅尾祥正くん
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント内定



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 津嘉山あずささん
(株)日本ファルコム内定

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 小池幸徳くん
(株)日本テレネット内定

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋 1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

ブロッコリー通販百科 ゲーム関連商品専門店 GAMERS

好評発売中！

Sentimental Graffiti センチメンタルグラフティ

©]C[J X

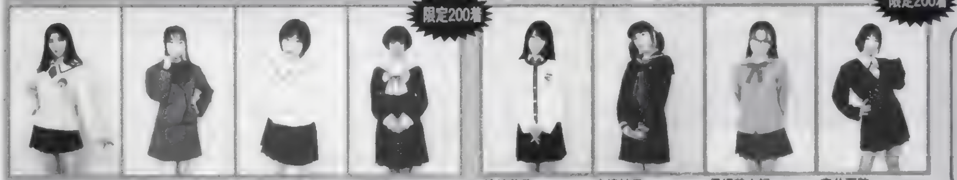
制服登場！

ハイブリッドテレカ 校章付
サイズ S M L

限定300着

沢渡ほのか 通販価格 42000円
永倉えみる 通販価格 41000円
杉原真奈美 通販価格 42000円
山本るりか 通販価格 47000円

実際とは若干色が異なる場合があります。



限定200着 限定200着

遠藤晶 通販価格 45000円
松岡千恵 通販価格 53000円
星野明日香 通販価格 35000円
七瀬優 通販価格 36000円
綾崎若菜 通販価格 50000円
安達妙子 通販価格 35000円
保坂美由紀 通販価格 53000円
森井夏穂 通販価格 45000円

センチメンタルコスパ

〜センチメンタルジャーニーTVアニメ化記念12校合同入学式

1998年4月26日(日) 六本木ヴェルファーレ

ゲスト／うさぎ組・渡辺かおる

前売券2000円
フリードリンク制
当日券はございません

●コスプレする方は入場無料
当日のコスプレは「センチメンタルグラフティ」「卒業」シリーズのみ(卒業Mに除く) とさせて頂きます。なお、女装禁止とさせて頂きます。

限定1000枚ゲーマーズ各店にて前売券発売中！

その他イベント盛り沢山！
写真撮影も可能
(但し一眼レフカメラの持込・ゲストの撮影禁止)

ステージイベント
■渡辺かおるオンステージ
■うさぎ組ミニステージ
■コスプレコンテスト
■12キャラのクラスメート選考会
・オフィシャルの卒業アルバムに参加できる女の子を選考します

マーカスからの極秘情報公開もあり！コスプレする人、しない人どちらも必見だ！

主催:ブロッコリー 協賛: バンプレスト・バンダイミュージック 共催:マーカス
お問い合わせ先 〒178-8891 東京都大泉郵便局私書箱6号ブロッコリー ☎03-5372-6210「センチイベント係」

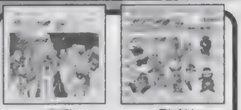
悠久幻想曲2nd Album

トリーシャ ローラ ティアーナ
由羅 ヴァネッサ イウ
セリーヌ リオ アルベルト
ルー 集合

テレホンカード (11種) 通販価格：各1200円

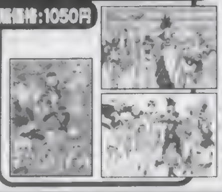
実際の商品のデザインとは異なる場合がございます

ジグソーパズル 通販価格：各1050円

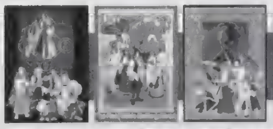


MEET PLAY

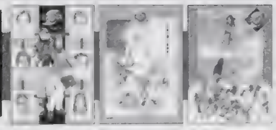
クリアファイルセット（3種1組） 通販価格：1050円



月華の剣士 クリアファイルセット ©SNK 1997
3種1組 通販価格1050円

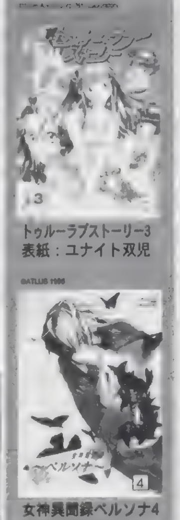


双界儀 クリアファイルセット ©SQUARE/YUKES
3種1組 通販価格1050円



双界儀テレカ 通販価格1200円

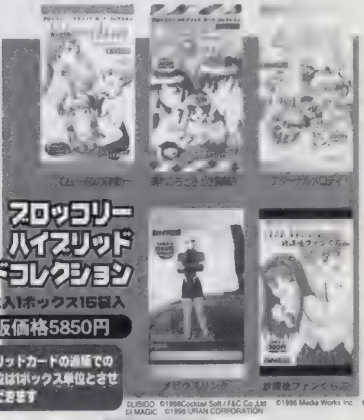
コミックアンソロジー 通販価格 1000円



トゥルーラブストーリー3 表紙：ユナイト双児

女神異聞録ペルソナ4 表紙：沢内幸代

ブロッコリー ハイブリッドカードコレクション
1袋10枚入1ボックス15袋入
通販価格5850円
ハイブリッドカードの通販での購入単位は1ボックス単位とさせていただきます

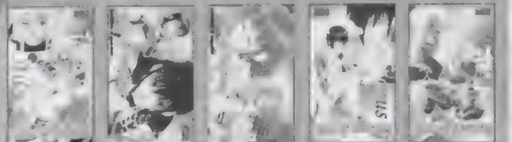


©LIBIDO ©1998Cocktail Soft / F&C Co.,Ltd. ©1998 Media Works Inc. ©I MAGIC ©1998 URAN CORPORATION

テイルズオブデスティニー

新作 5種

ハイブリッドテレカ 通販価格2100円
カラー:各ゴールド・シルバー有 購入の際指定して下さい



スタン2 ルーティー フィリア レオン ウッドロウ

クリアバインダー 通販価格各630円

スタン ルーティー フィリア レオン ウッドロウ

七瀬葵／画 トゥルー・ラブストーリーグッズ

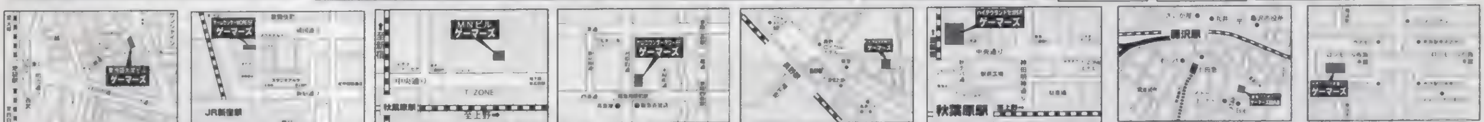
美少女ゲーム専門カードブランド誕生
カードコレクション インパクト
通販価格 1ボックス6000円
ハイスクール テラストーリー

マウスパッド 通販価格 各1570円
女の子 花 ハート

クリアファイルセット 3種1組 通販価格 1050円

ゲーム関連商品専門店 GAMERS

TVCM放映中！
「時空転抄ナスカ」 テレビ東京系月曜25：15〜
「動沙の覇王ガンダーラ」 WOWOW金曜25：00〜
「アニメコンプレックス」 WOWOW月曜19：00〜
「超時空要塞マクロス（再放送）」
テレビ神奈川水曜24：10〜
千葉テレビ 木曜24：00〜
テレビ埼玉 月曜24：20〜
テレビ愛知 月曜25：30〜
サンテレビ 金曜25：30〜
KBS京都 金曜23：30〜



池袋店 OPEN 11:00〜21:00 TEL 03 3985 3232 豊島区東池袋1 28 7英池袋大栄ビル3F
新宿店 OPEN 11:00〜21:00 TEL 03 3225 5996 新宿区新宿3丁目23 14SHAビル ゲームセンター MORE5F
秋葉原店 OPEN 11:00〜20:00 TEL 03 3252 9600 千代田区外神田3-15-5 MNビル
京都店 OPEN 10:00〜23:30 TEL 075 255 1770 京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F
長野店 OPEN 11:00〜20:00 TEL 026 266 7626 長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F (タワーレコード下)
セガゲーマーズ OPEN 10:00〜20:00 TEL 03 5256 8123(代) 東京都千代田区外神田1-10-9 ハイテクランドセガ5F
藤沢店 OPEN 11:00〜21:00 TEL 0466 26 1400 神奈川県藤沢市鵠沼扇1-2 東急プラザB1サンパティーク内
セガゲーマーズ布施店 OPEN 10:00〜20:00 TEL 06 783 7006 大阪府東大阪市長堂

この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名（種別・色種のあるものはお忘れなく記入して下さい。記入のない場合は商品の発送が遅れる場合があります。）を明記した紙を同封の上、「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号 ブロッコリーDP係」までお送り下さい。

ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp

ウラワザデータベース

春……といえば入学シーズン……といえばお祝い……といえばPS……といえば新作ソフト……ときて読者様からのウラワザいっぱい!?…来れば苦労しないんだけど（笑）。

Ver.7.2

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

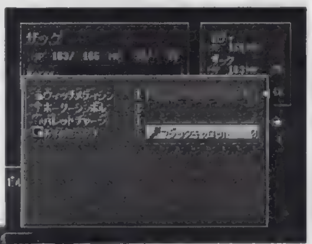
レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥ 8,000分の商品券
50	¥ 6,500分の商品券
20	¥ 4,500分の商品券
0	¥ 2,000分の商品券

あて先
〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX
03-5281-5232
（24時間受け付け中！）

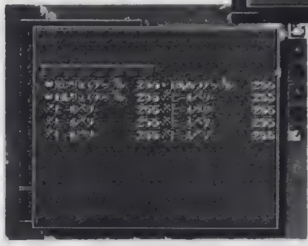
LV80 ワイルドアームズ

★お好きなアイテム無限増殖！

ザ・ベストとしても発売された「ワイルドアームズ」に、アイテム無限増殖という驚異的なバグワザが見つかったぞ。方法がややこしいので順を追って説明しよう。①増やしたいアイテムとは別の「戦闘中に使えるアイテム」の残量を1まで減らす。②増やしたいアイテムをすべて使い切る（ただし、増やしたいアイテムがアイテム欄のどこにあったのかを覚えておくこと）。③敵と戦闘をして、1人目のキャラは残量1まで減らしたアイテムを誰かに使う。④2人目のキャラは、1番目のキャラが使用して残量0になったアイテムを、増やしたいアイテムがあった場所へと移動させる。そして次のターン、先ほど移動させたアイテムがあった場所に注目！　なんと、増やしたいアイテムが255個まで増えているぞ。しかも、先ほど使い切ったはずのアイテムもまったく減っていないのだ!!　ただしバグワザなので、ソフトのバージョンによってはできないこともあるので要注意。



▲こんな感じで残量0になったアイテムを移動させるのがポイント。③～④の手順を繰り返すと、アイテムが無限になるのだ。



◀ゲーム開始直後のアイテム画面…なんだけど、それぞれ残量に注目!!　でも、本来のゲームバランスが思いきり崩れてしまうので、よく考えて使おう。

編集部情報 DEAD OR ALIVE

★隠しコスチュームいろいろ

隠しコスチューム出現条件を大公開！　以下の条件を満たしてトーナメントモードをクリアしよう。クリアするごとに、クリアしたキャラのコスチュームが1着ずつ増えていくぞ。条件は難易度ノーマル以上、体力設定を「NO　LIMIT」以外、セットタイム＆セット数変更不可、コンティニュー可能だ。ちなみに新しいコスチュームの総数は、かすみが7着、レイファンが6着、ティナが4着、そのほかのキャラが2着。さらに、新コスチュームをすべて出現させた女性キャラで、体力設定を変更不可、セットタイム30秒以上、セット数2本以上の条件でクリアしていこう。それぞれ全14着まで増えて行くぞ。なお、条件に「変更不可」とあるのは、初期設定のママという意味だ。

▶天使VS小悪魔？　ほとんどコスプレとしか思えないモノも用意されているぞ

LV50 DEAD OR ALIVE

★隠しキャラいろいろ

隠しキャラの出現条件＆使用条件も教えよう。難易度ノーマル以上、体力設定変更不可、セットタイム＆セット数変更可能、コンティニュー可能という条件で、全9キャラを使ってクリアしよう。これでラスボスのライドウが使えるようになる。また、難易度ノーマル以上、体力設定変更不可、セットタイム30秒以上、セット数2本以上という条件で、6分以内にラスボス直前まで行くと、敵としてあやねが出現。彼女はライドウの娘という設定で、かすみとは何やら因縁深そうなキャラだ。ちなみに、ライドウを含めた全キャラの隠しコスチュームを獲得すると、あやねを使えるようになるぞ。

▲苦労して出現させただけあって、強さは折り紙つき

◀ライドウVSあやね　どうやら2人は親子らしいのだが……。

編集部情報 電流イライラ棒リターンズ

★ストックUPで楽々プレイ

TVの雰囲気そのままのスリルと興奮を味わえるこのゲームに、ちょっと便利なワザが見つかったぞ。まずはタイトルで㋜を押してモードセレクト画面を出す。次にカーソルを、「1Pプレイ」に合わせて✚右×4、「トーナメント」に合わせて✚右、「コースエディット」に合わせて✚左×2、「オプション」に合わせて✚左×6と入力し「1Pプレイ」を選択。コマンドが成功していれば、歓声が聞こえるぞ。これで難易度にかかわらずイライラ棒のストックを5本増やすことができるのだ。これで少しは、イライラも治まるかも!?

◀画面右上に注目！　これだけ棒のストックがあれば、かなり楽にプレイできるかな？

LV50 クロックタワー ゴーストヘッド

★超強力武器登場！

人気のホラーACTシリーズ最新作の「ゴーストヘッド」に、強力なアイテムが見つかった。方法は、タイトル画面で「PUSH　START」の表示中にL1＋L2＋R1＋R2を押しながら㋜を押すだけ。コマンドが成功すると、アイテム欄に「イノリサマ」というお守りが追加されているぞ。ただし、このアイテムは翔の人格のときにしか使えない。使い方は、敵が出現したらイノリサマを選択して、カーソルを敵キャラに合わせるだけ。敵が出現すると自動的に「溜め」状態になって、両腕から光があふれ敵キャラの体に照準（狙い）がつく。このとき◎を押せば、強烈な光線で攻撃することができるのだ。

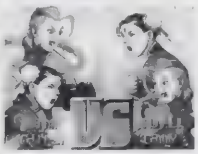
◀「溜め」が最大になると、敵の全身にロックオンされる。

▲威力の程はゲーム中最強!?　しかも、使用回数は無制限なのだ。

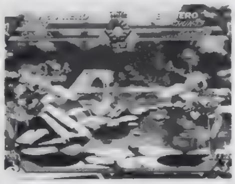
編集部情報 X-MEN VS STREETFIGHTER EX EDITION

★アーケード仕様にしよう！

人気の格闘ACTをアーケード仕様で楽しめるという、超お得なコマンドを紹介しちゃおう。まずはタイトル画面で㋜を押してモード選択に入ろう。次に、1P側で▢、▢、✚右、㋜、L1と素早く入力すると「EXオプション」が出現するぞ。ここでモードを「オリジナル」に設定してから「VSモード」を選択。そして、キャラ選択画面で2P側のキャラを1Pと同じペアに設定すれば準備完了だ。ただし、キャラの順番を1Pとは逆に選択（1Pがキャミイ、春麗の順番なら、2Pは春麗、キャミイの順番で決定する）しなければならないぞ。以上の手順で試合をすると、アーケード版本来の特徴である試合中のキャラチェンジができるようになるのだ！



◀キャラ選択はこのように互い違いに！



◀正真正銘のキャラチェンジ。アーケードファンにはうれしいおまけだ。

LV50 ゼルドナーシルト special

★名前入力で特殊効果

名前入力でキャラをパワーアップする便利なコマンドを紹介するぞ①主人公の名前を変更せずに「終了」を選び、確認画面で「いいえ」を選ぶ。②もう一度①の操作を繰り返して、3回目の名前入力で「ゴールド」、または「スペシャル」に変更してゲームを開始する。すると、前者なら所持金が9999999ゴールドに、後者ならエクスカリバー、ソウルシールド、ドラゴンメイル、ゴッドリングといった超強力な装備でプレイすることができるのだ。ちなみに、兵種とメッセージ速度はどれでもOK。

▶初期段階でこの装備。これで序盤の戦いも楽勝間違いなし。

今月の採用者：LV80（1名）／東京都　関田宗一郎くん。LV50（3名）／神奈川県　柴田雅洋くん、北海道　林田一輝くん、愛知県　片野涼くん。

鉄拳3 はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

10連コンボやガード不能技といった独自のシステムを持つ『鉄拳』シリーズ。その最新作がついに登場したぞ！　業務用『鉄拳3』の発表時点でPSへの移植が明らかにされていたとはいえ、いざ実際に自宅でプレイしてみると感激もひとしお。これだけの完成度を持ち、なおかつオリジナル要素もたっぷりと入っているのだから……。なんて「サービス満点」なポリゴン格闘ゲームなのでしょう！

©ナムコ

いまさらな気もするけど…『3』から始める貴方のために　その1

●新要素がバランスよく取り入れられている！

『鉄拳3』がゲーセンに登場したのは'97年の4月。つまりちょうど1年前のことです。しかし、今もなおゲーセンでは対戦プレイが盛り上がっています。入れ替わりが激しい格闘ゲームで、ここまで息の長い作品というのも珍しいのではないでしょうか？　ファンに支持された一番の理由は格闘ゲームとしての完成度の高さにあるといっていいでしょう。ＰＳ版が発売されてから一気にブレイクした『鉄拳』、それを受けてさらに盛り上がった『鉄拳2』というきっかけがあったのも確かです。でも、『鉄拳3』自体に魅力がなかったら、1年もの長い間、ゲーセンの目立つ場所（対戦格闘ゲームはたいていそんな場所に置かれています）に設置されるわけがないのです。前作のいいところを残しつつ、「3」ならではの新要素を盛り込む……言葉でいうのは簡単ですが、それを実践するのはかなり大変だったはず。制作スタッフのバランス感覚には脱帽するしかありません。これは登場キャラにもいえることです。前作の約20年後という設定であるため、多くの新キャラが登場しています。しかし、前作で使っていたキャラに操作感が近いキャラを用意することで、プレイヤーを戸惑わせないよう、きちんと配慮されているのです。前作で三島一八、マーシャル・ロウ、初代キング、ミシェール・チャン、ジャックー2らを使っていた人も恐れることはありません。

▲横移動、受け身、さばきといった新要素が違和感なくとけ込んでいる「鉄拳3」。お見事！

いまさらな気もするけど…『3』から始める貴方のために その2

●PS版で初めて『鉄拳3』をプレイする人へ

「PS版『鉄拳2』は持っているものの、業務用の『鉄拳3』はやったことがない」という読者もいることでしょう。中には「『鉄拳』や『鉄拳2』をプレイしたことはないけれど、評判を聞いて『鉄拳3』を買った」という人もいるかもしれません。そんな人たちは、今号の攻略ページで紹介している基本システムをまず読んでみてください。とはいえ、すべて覚える必要はありません。「『鉄拳3』ってこんなゲームなんだ」と思える程度で十分です。その後、プラクティスモードで技の練習をして……といいたいところですが、せっかく買ったのだからアーケードモードをプレイしたくなるのが人情というもの。どんどん挑戦して、そしてCOMにボコボコにやられちゃってください(笑)。そうすれば自然と「技を覚えたい！」という気持ちになるはず。そこで初めて、プラクティスモードで練習するのです。その際、キャラを1人に絞って集中的に覚えるといいでしょう。どのキャラを使うかは、好みで選んでしまって構いません。そのキャラの力を発揮できるよう、がんばってみてください（本誌71号のキャラ別攻略記事も参考にしてくださいね！）。

PS版が発売されたことで、ゲーセンでの対戦熱もさらにヒートアップしていることでしょう。自信がついたら、ゲーセンで乱入して、腕試しをしてみてはいかがでしょう？

▲最初に選べるのはこの10キャラのみ。キャラを増やす方法は、本誌の攻略記事に載っています。

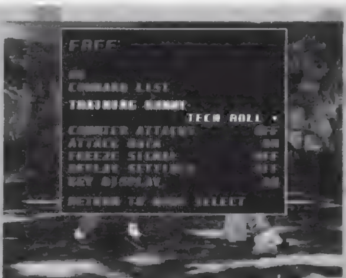
いまさらな気もするけど…『3』から始める貴方のために その3

●プラクティスモードを有効に活用しよう！

技をうまく出せない初級者はもちろん、自分だけのコンボを見つけたい上級者にも役立つのがプラクティスモード。このモードは、攻撃してこないCOMを相手に技の練習ができる「FREE」、敵キャラや難易度を指定できる「VS CPU」、主に10連コンボの練習をすることになる「COMBO TRAINING」の3項目から成り立っています。まずは「FREE」を選び、技を出す練習から始めるといいでしょう。サブメニュー内の項目でもっとも重要なのは、相手の状態を設定する「TRAININGDUMMY」。これを「STAND」にして、コマンド技や空中コンボの練習をしましょう。なお、相手に取らせることのできる行動は全部で9パターン。具体的な説明は以下のとおりです。

STAND	：立ち状態
CROUCH	：しゃがみ状態
STAND GUARD	：立ちガード
CROUCH GUARD	：しゃがみガード
GUARD ALL	：すべてをガード
AUTO GUARD	：ニュートラルガード
TECH ROLL▼	：手前方向に受け身
TECH ROLL▲	：奥方向に受け身
CONTROLLER	：２Ｐ側が制御可能

このほか、両者の硬直時間（操作不可能な時間）を表示する「FREEZE SIGNAL」も便利な機能。うまく役立てたいところです。



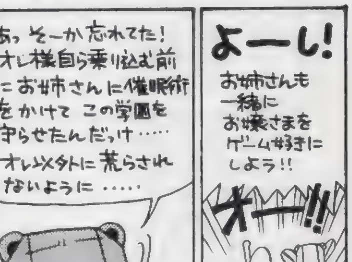
▲空中コンボを練習するときは受け身を取らせるようにしておくと、より実戦的な練習ができます。

鉄拳3 はじめて物語

いまさらな気もするけど…『3』から始める貴方のために その4

●ナムコの技術力の高さが移植を可能にした!

業務用「鉄拳3」で使われているSystem12という基板は、『鉄拳』や『鉄拳2』で使われていたシステム11の上位バージョンにあたります。つまりPSと互換性のある基板なのです。もっとも、必ずしも互換性が高いとはいえません。PSよりも能力の高いシステム11よりもさらに能力が高い基板なのですから、それも当たり前の話。乱暴な表現ですが、システム12はPSの倍近い能力(計算、描画、データを一度に読める量など)を持っていると考えてもらっていいでしょう。それだけに、PSへ移植するに当たって様々な変更がなされています。色数を減らしたり、3Dだった背景を2Dにしたり、スタッフロールを変更したり(業務用では勝利シーンのリプレイが流れていました)……。その影響か、ゲームバランスもほんの少し変わっています。とはいえこれは業務用をやりこんだ人しかわからないレベル。ナムコという一流メーカーだからこそ、こんなにも高い完成度を持つPS版を作ることができたのです。豊富なCGムービー、鉄拳フォースを始めとするオリジナルモード、キーコンフィグの充実(PSのコントローラでも十分にプレイできますが、ゲーセン感覚で楽しめるジョイスティックでのプレイをおススメしておきます)、そしてオリジナルキャラ。このようにPS版にしかない要素もたくさんあるのですから、なんともうれしい限りです。



▲KO後に投げられ判定が残っている点もPS版ならでは。これはこれでとても楽しいのです(笑)。

読むほどにイラストがうまくなる〔本醸造〕

教育にわるい

風上旬 プロフィール いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。またの名を[illegible]さん、ドット屋さん。ゲーム三昧でちょっとだけうらやましい先生にファンレターを！

イラスト／風上旬

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

電撃コラムスは、あなたの知的好奇心を満たしてくれること間違いなしのページです。これであなたも事情通……になれるかも。

★「トヘロス」って、なんかしんみり

最近、右手の中指に「ペンダコ」のように固くなっている場所を発見いたしました。いやあ、これでオイラもようやくプロの仲間入りか？と思いきや、左手の中指にそれよりもっと大きな「ゲームダコ」を発見してしまい、情けなさもひとしおの私です。そういや最近、指をハデに使うゲームばかりやってたからなあ……『バイオ２』『トゥーム２』『天誅』『ロックマンＤＡＳＨ』などなど、ゲーム三昧の春休みを過ごしていました、わーい！　……って、これじゃぜんぜん仕事してないみたいじゃん！　いやいやこれでもベビー！　「ペンダコ」ができる程度はお仕事してましたよ。ベビベビ。

『悠久幻想曲』のアンソロジーをまた描きました。変な４コマです。やっぱマンガを描くのは楽しいなあ。そういや、友だちのマンガ家さんから聞いた話ですが、ある有名マンガ家さんが新しく「車を題材にしたマンガ」をスタートさせたところ、某ハードメーカーのセ○さんから、すぐさまハードとＲＣＧ数本のセットが彼のところに送られてきたらしいのです。どうやらこれには「そのマンガをゲーム化する際には、ぜひとも私共のハードのゲームに……」というお願いが込められているようなのですが……いやあ、有名マンガ家ともなると、いろいろなオマケがもらえてお得なもんですなあ。

こりゃあ、なんとしてもマンガ家を目指さなければなりません。マンガ家になるためには、いろいろな方法があります。マンガ雑誌に投稿してみたり、編集部に持ち込みをしてみたり、そのテの専門学校でお勉強してみたり、まずはアシスタントから始めてみたり、まずはメナードレディから始めてみたりと、さまざまです。

ちなみに、私がマンガを描かせていただけるようになったキッカケは、「ゲームをたくさんプレイしていてゲーム関係のネタが豊富そうだから、まあコイツでもいいか」と編集者さんに思われたことのようです。そうなのですっ！　ゲームで遊びまくるのがマンガ家への近道なのですっ！　……ボクわるくないよ。

プログラマーいわさきまさひろの男の熱い Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況 今回はなんかやたらと詰まったエッセイで、書くのに2日もかかってしまいました。朝まで書くのはつらいぜ。

★PSの宣伝から見るSCEIのユーザー戦略

ＰＳが発売されてから３年以上の間、さまざまなハードとの競争があった……というか、最初からＳＳ、ＳＦＣとの競争だった。さらにコンピュータの世界は進歩が激しいから、これからも競争が続くだろうし、いつまでこの「１人勝ち」が維持できるかもわからない。でも、少なくとも、今のところはＰＳがゲームマシンのデファクトスタンダード（事実上の標準）であるとは言えるだろう。

では、ＰＳが競争に勝ち残った理由はというと、やれポリゴンだ、ゲームの定価を安くした、直販に近い方法で品切れが少ないだとか、ちょっとわかっている人なら、いくつか「今までのゲームマシンにはない特徴」を思いつくだろうが、さて、ここでよく考えてほしい。それらはいずれも「買ってからわかること」なのだ。

しかもＰＳが登場したころのゲーム業界は任天堂のシェアが圧倒的に高く「世界のＳＯＮＹ」といえどもゲーム業界では新参者にすぎなかった。当たり前だが、買ってもらうのは難しかった（ブランドの知名度はさすがに高かったろうと思うけれど）。

で、この「買ってもらうため」に一貫して効果があったと思われるのがＰＳのＣＭだ。そして、このＰＳのＣＭは、ずっと一貫したコンセプトの下に作られ続けていて、これから先、ＳＣＥＩがＰＳをどのようにしようと考えているのか、それが見えてくるような内容になっているのだ。

そこで、今回はＣＭの話。

ＰＳのＣＭ（ソフト、ハード両方のＣＭ）というのは、ＰＳ以前のゲームのＣＭとは全然違う。ＰＳのＣＭは今のゲームのＣＭに決定的な影響を与えているんだけど、ＰＳ登場以前のゲームのＣＭを知らない（覚えていない）読者もいるだろうから、まずはそのあたりの話から始めることにしよう。

ＰＳ以前のＣＭがどんなものだったかといえば、ゲームのＣＭはゲームの画面を前面に押し出して「あんなこんないろんな楽しみがあります」と主張するものだったし、ハードのＣＭは性能を誇るものが大半で、16ビットだとか大容量だとか、そういう内容を伝えるものだったわけだ。

これらをまったく変えてしまったのがＰＳのＣＭ。ゲームの画面や本体の写真は極力排して、印象的なキャッチコピーと、最初と最後のＰＳのロゴマークを表示するだけのイメージ広告を流したわけだ（あの最初の「ポーン」って音に反射的に反応してＴＶを見てしまうという人も多いだろう）。

しかも、そのキャッチコピー自体もイメージが先行したものばかりで、「全てのゲームは、ここに集まる」からはじまって、「いくぜ！　100万台」「サービス満点～」「よい子とよい大人の～」などを経て、今の「暮らしイキ！イキ！～」まで、一貫して抽象的なものばかりで、最初の１つを除けば「ゲーム」という言葉すら入っていない（ちなみに「～」の部分には「プレイステーション」が共通で入る）。つまり、ＰＳのＣＭは、イメージを作り上げることと、「プレイステーション」という商品の名前を覚えてもらい、お店で見て、触わってもらうところまで持っていこうという考え方で作られていることがわかる。

で、この方法がどういう結果を残したのかといえば、ＰＳのＣＭの影響を受けたイメージ広告がゲームＣＭの大半になってしまっている現状を見れば、一目瞭然だろう（効果がなければ、ほかのＣＭが変わるわけもない）。

これでＰＳのＣＭのスタイルの特殊性はわかったと思うけど、ＰＳのＣＭにはもう１つの特徴がある。それは「ソフトのＣＭ、雑誌広告などの宣伝とは別に、ずっとハードの宣伝を打ち続けている」ことだ。

普通のゲームマシンは初期の「ハードを宣伝する期間」が終わると、キャンペーンなどの特殊な期間（値下げをした、あるいは標準添付のコントローラが新しくなったなど）を除けば、基本的にはハードの宣伝はしなくなる。せいぜいがソフトのＣＭの最後に、とってつけたようにハードの名前を入れておくくらいだ。

ところが、ＰＳの場合は発売以来３年以上も、ずっとハード自体の宣伝を続けている。しかも、そのＣＭにも一貫してわかりやすいコピーを入れ続けている。

言い換えれば、ＳＣＥＩはイメージ戦略の一環として、ソフトとハード両方の宣伝を利用して「ＰＳ全体のイメージを作る」作業を続けているわけだ。これが、ハードの宣伝を見れば、そのときどきにＳＣＥＩがＰＳに与えたいイメージや目標が見えることになるし、これから先、何をやろうとしているのかも大ざっぱに想像がつくわけだ（極端な読み間違いをしていなければの話だが）。

初期のハードの立ち上げ時には「ゲームがたくさん出るハードになるんだよ」というイメージを作るための「全てのゲームは、ここに集まる」。ハードが本格的に売れ始めた時期の「いくぜ！　100万台」「いくぜ！　年内200タイトル」。これなんかは「今、ＰＳが売れてるんですよ、勢いがありますよ」というイメージを作るためなのは明らかだよね。

その後、ソフトがそろってからの「サービス満点～」……と実に多彩な宣伝を打ってきたＳＣＥＩだが、去年の夏ごろ、つまりどうやらＰＳがデファクトスタンダードになりそうだということがわかってきてから、微妙にイメージを変換するコピーに変わってきた。

具体的にキャッチコピーでいうなら、「ごほうびに～」「よい子とよい大人の～」「暮らしイキ！イキ！～」など。前の２つのコピーは今までのＰＳのコピーと比較すると年齢層を特定しているのが特徴で、「ごほうびに～」は、明らかにプレゼントがイメージされる。「よい子とよい大人～」と言えば小さな子どもと大人がイメージされる（それもどちらかというとお父さん・お母さんだろう）。 そして最後の「暮らしイキ！イキ！～」は「層」の拡大どころではなく、「どんな家にでもプレイステーションを」の世界であるのは明らかだろう。

まとめてみよう。

広告から見る限りでは、今のＳＣＥＩの目標は「１家に１台プレイステーション」で、今まで比較的せまかったゲームをプレイする年齢層の幅を広げようとしているのがわかる。

その観点から、今、ＳＣＥＩがやっていることを見ると、コミュニケーションツールにもなりえる超小型ＰＤＡ≒メモリカードゲームマシン（一体、これの正式名称は何というんだろう）を発表したり、はたまた『やるドラ』のようなゲームとアニメの中間のようなものを作ったりと、今までのＰＳのゲームのワクを広げようとしていると考えられる。

つまり、これから年末ぐらいまでのＰＳには、今までのゲームのジャンルからは少し外れた変わったソフトがたくさん出てくるのではないのだろうか、と思えるわけ。

この狙い（と、僕が立てている予想）が正しいのかどうかはわからないが、この読みが間違っていなければ、今までのＰＳのソフトとは一味違った不思議なゲームがたくさん出てきてくれるのではなかろうか？

いずれにしても、楽しみなことだよね。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール　「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、ＲＣＧはＯＫ！　当然、「ＧＴ」はバリバリＯＫです（笑）。

★玄人好みの車の設定でゴボウ抜きよ！

毎年この時期は映画の都、HOLLYWOODからアカデミー賞の話題が届きます。私もテレビにかじりついて見てしまいました。今年で70回目を迎えたアカデミー賞の目玉は、史上最多の14部門にノミネートされた「タイタニック」。私は誕生日にこの映画を見てきました。脚本、衣装、音楽、どれをとっても感動できる、近年まれに見るすばらしい作品でしたね。エンディングは涙々で大変でしたけどね……。

さて、話は戻りますが、アカデミー賞の楽しみの１つである俳優陣の個性的な衣装。特に女優さんの大胆でセクシーな衣装はため息モノですよね。中でも「タイタニック」の主題歌を歌ったセリーヌ・ディオンの衣装は良かったぁ。黒のタイトなロングドレス、そして実際の映画の中でも美術小道具として使われていたものと同じデザインの170カラットのサファイアに、36カラットのダイヤモンドのネックレスをしていたことは見逃しませんでしたよ。あれ、やっぱり本物だったらしいです……スゴイ！　そして、気になる結果はというと、歴代１位の「ベンハー」に並ぶ11部門を「タイタニック」が受賞！　ジェームス・キャメロン監督の受賞のあいさつ「タイタニック号の犠牲者の方たちに黙禱を……」が印象に残りました。ほかにも、主演男優賞女優賞２冠に輝いた「恋愛小説家」、コメディタッチの「フル・モンティ」など、見たい映画がいっぱいのアカデミー賞でした。「タイタニック」も、また見に行きたいわぁ。

イラスト／よしきくりん

話は変わって。いよいよ私のソロＣＤアルバムのレコーディングが始まります。この号が発売されている頃は、レコーディングの真最中だと思います。どんなＣＤになのかは、またじっくりとレポートします。お楽しみに。

さて、ゲームレポートは『グランツーリスモ』第２弾。私は、実際に峠道を走るときって車のライン取りを考えながら走っちゃったりするんですけど……このゲームをプレイしているときもいっしょです。実践で使えそうな勢い！　いろんな車をチョイスできるけど、まずはＧＴＲ。もぉそりゃ〝ゴボウ抜き〟よ！　バランスも良いからね。この車、箱根の峠道で実際に運転したことあるんだけど、路面に食い突いていく感じがステアリングに伝わってくる車でしたね。次にコーナリングが安定しているインプレッサ。どれも玄人好みの車の設定で本格的に楽しめそう。このゲームにハマるほど気分が〝走り屋くりん〟になっていくようです！　ああ、ドライブに行きたいなぁ……。

ゲーム業界のウラのウラ
ドットの忍道

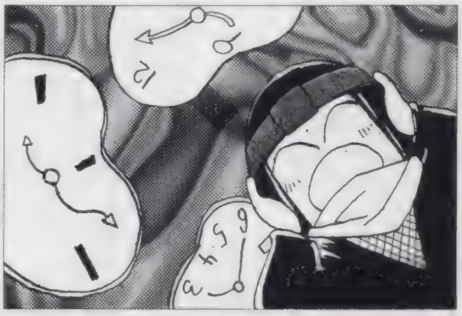
林田篤 プロフィール　たまに電撃ＰＳ編集部に出没する、容姿思考共に危険な（？）ゲーム絵描き。最近、ＧＢの「ポケットカメラ」を買うも、ちょっとアレな作りにガッカリらしい。

★遅刻をする人間に対する「信用」のレベルは？

最近の異常な犯罪もこれだけ数が多いと、新聞やニュースを見る方も、だんだん慣れてきて、そのうち「普通」になるのではないでしょうか。まぁ、だいたいの場合はマスコミがオオゲサに騒ぎ立てているだけで、実はなんてことないことなのでは、と思えるものも多いですが。あんまりロコツに騒ぐと、シラケたムードを通り過ぎて、やがては誰もマスコミを信用しなくなり、興味が薄れてきてしまうのでは……？　特に近頃は興味を引くことだけに力を入れていて（昔からそうか）、中身はあまりにお粗末な番組も多く、コレ作ってるヤツぁ、そのギャラで今を生きれればいいんだろうけど、あとから来る新人が「マスコミの信用」を取り戻そうとしたら……大変なんじゃないかな、とか僕のような無関係な人間が心配するくらいです。ちなみに僕は中学生のとき、ある事件を今でもやっている某番組が、真実と違う報道をしていることに、「事件に関係していた」ために気づいてしまい、以来新聞のＴＶ欄に「Ｎ」のマークがついていない番組は、たとえ番組名に「ニュース」とついていても、信用しないことにしています。今となっては「これは僕のカン違いだったのではないか」とも思えてきますが、中学生のときはえらくショックを受けました。

さて、例によって前置きが長いですが、今回はこの「信用・信頼」というのがテーマです。実はこれ、場合によってはお金でも買えるモノだと最近知りましたが（僕が買ったワケではないです。念のため）、契約に関わる場合は「これがダメだと大変なんです」というのにまぎれて「アンタと契約できなくても、別にほかとやるからいいんだぜ」というヤツがいるので、迷惑というか怒りというか、くやしさに似た感情を覚えます。

また、軽い話だと「遅刻」でしょうか。例えば、待ち合わせに毎回遅れて来る人がいたとします。しかし、遅れてきても周りの人間が「大丈夫だよ」とかしかいわない場合……この場合、お互いの「信用・信頼」は生まれているのでしょうか？　まぁ、これは「遅刻程度で怒らない」という「信用」をされているんだな、と今まで「勝手に」解釈してたんです。しかし、最近では「それは仲間ハズレがイヤなだけで、本当は許すべきことではないのでは？」と思うことも多くなりました。これにはいつも考えさせられますが、結論として「やはり「遅刻」は誰に対してもよくない」となりますかね。これが載った途端、「オマエがいうな」の留守電が10件は入りそうな予感……（笑）。


イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!
PS業界大人の話

鎌田重昭
プロフィール
フリーの業界事情通の方。最近まで、ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーだったため、ゲーム・パソコン関係の話題はおまかせです。もちろん、流通関係もバッチリ。

★がんばれ！コンパイル

先日「コンパイルが和議申請！」というショッキングなニュースが流れました。TVや新聞でも「ついに好況といわれたソフト業界にもかげりが」と大きく取り上げたので、「コンパイルはツブレちゃったの？」「ぷよまんはもう食べられないの？」と心配する声が多いようです。

結論からいうと、「和議申請」とは会社再建のための法的手続きで、倒産ではありません。営業はきちんと続けられ、新製品の「わくわくぷよぷよダンジョン」もこの本が発売される頃には店頭に並んでいると思います。

私も個人的に好きなソフトメーカーの１つでもあり、以前から独自の感性を持つソフトハウスとして注目していました。パソコン版の「魔導物語」はハマったクチですから……。

まあ、多角経営を広げすぎたのが原因のようですが、「失楽園」のＣＭなどでお金が掛かりすぎたんじゃないかな、とも思っています（ある年代以上の人には大ウケだったようですが)。ぜひ本業のソフトのほうでがんばって建て直してほしいですね。東京ゲームショウの会場ではしっかりと「ぷよまん」を大量購入して、サポートしてきました。

★東京ゲームショウ

今年も春の東京ゲームショウが開催されました。今回も場所は千葉県の幕張メッセです。広大な会場をほとんど全部使用しての開催となりました。この広さを資料集めのためにパンフレット類をもらいながら歩くと、かなりの体力を消耗しますね。前回はかなりごちゃごちゃした印象でしたが、さすがに今回はどこのブースもしっかりと作り込んでいて、見応えのある展示となっていました。

アトラクションを交えたデモンストレーションもレベルの高いブースが多く、コンパニオンのおねえさんも以前だったらゲームショウごとき（失礼！）にはこないようなレベルの方々が多かったようです。知人の編集者も「やっぱり不景気でほかのイベントが少ないから、広告代理店もチカラ入れてるのかなあ」とつぶやいていました。

ソフトの傾向はやっぱり昨年度のヒット作の影響を受けている作品が多かったですね。「ＦＦ」っぽいグラフィックやシステムを導入したＲＰＧやＳＬＧが多く、どれもなんとなく画面のイメージが同じような感じです。「グランツーリスモ」のヒットからかＲＣＧの数も多くなってきたようです。また、美少女ゲーム、特に恋愛・育成ＳＬＧやドラマ系も目につきました。

ここでメーカーさんにカン違いしてほしくないのは、そのゲームが売れたのは単に時流に乗ったからではないという点です。例えば「グランツーリスモ」が売れたのはモータースポーツがブームになったからでも、ＲＣＧに対する需要が高かったからでもないのです。純粋に「グランツーリスモ」のゲームとしての完成度が高く、それがユーザーに支持された結果なのです。

もちろん、潜在的な需要層があったことはたしかですが、「あれが売れたからこれがブームだ」と判断して制作されたような作品が多く見られたのは気になりました。いや、柳の下のドジョウを狙うこと自体を悪いといっているのではありません。ゲームソフトであるからには、そこにオリジナリティを持ってほしいということです。ちょっと画面を見ただけではどこの会社のソフトかわからないなんて、つまらないと思いません？

気分を変えて今回の注目作にいきましょう。まず、ＰＳでは『パラサイト・イブ』、ＳＳでは「サクラ大戦２」と、ほっといても売れそうな大作ソフトが何点かあることは心強い限りです。

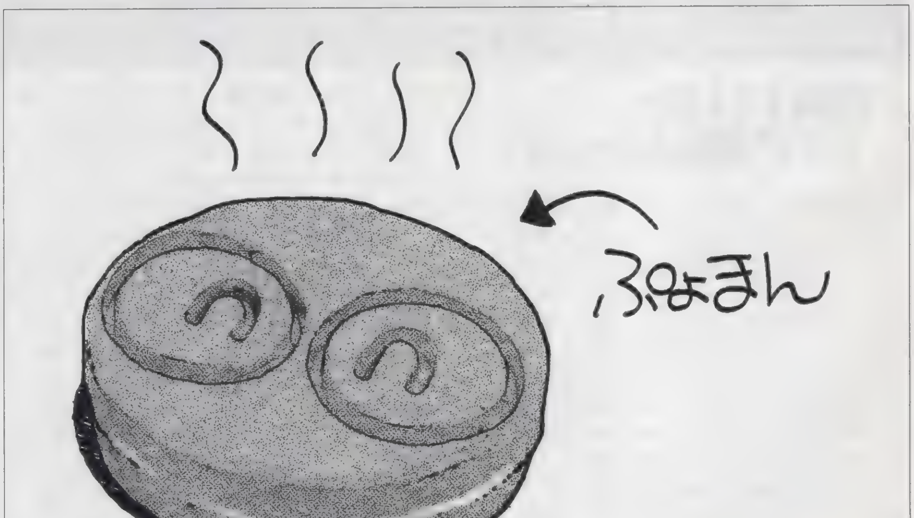
■ナムコの「鉄拳３」やカプコン、ＳＮＫの対戦格闘シリーズも順当に進化しています。この対戦格闘やＳＴＧといった、ＴＶゲームとしてのスタンダードといえるジャンルが、また充実しそうな兆しが見えますね。

■パソコンで空前の大ヒットとなった「ディアブロ」が移植されるのも注目です。ネット対戦ができないのは残念ですが、単独のＲＰＧとしてプレイしても大変おもしろい作品です。完全な日本語化となっているので、英語でわからなかったミッションやアイテムが理解できるかも。

■「パラッパ～」のヒットに触発されたのか、音楽がらみのソフトも多かったですね。しかし、スタイルは今風だけど中身は10年前のパソコンゲーム……といった作品もあって、ユーザーの判定が気になるところです。

■ＳＬＧもパソコンからの移植を含めかなりの数が発表されていて、回復の兆しを見せています。老舗光栄では「封神演義」の制作開始が発表されていました。少年ジャンプでご存じの方も多いと思いますが、この原作ってものすごくおもしろいんですよ。以前からこれをゲーム化したらおもしろいだろうなとは思っていたので、光栄さん期待していますよ。

今回の会場で、目についたのが「NO RESALE」のポスターでした。業界をあげて中古販売撲滅に進むぞ！　という決意表明です。論旨は以前このコラムで書いた「メーカー側の言い分」そのものです。今回はもうスペースが足りなくなってしまったので、中古問題は、次号に続く！　前回もこんな終わり方だったような気が……(苦笑)。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応

やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵とハガキの読者様ページ

まんが／岩瀬さとみ

ありす～！　れん～！　みんな地下倉庫で生きてればよかったのに……と、ドラマネタから入ってみましたが、入学シーズンですね。新入生、新人をいじめませんね？　仲良くね。

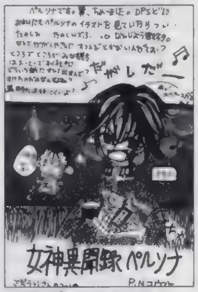
ドレイのど

ＰＳの奴隷はよーし、これから新生活だ！　フレッシュマンだけにフレッシュにゲーム生活を始めようっと、ＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページであります。参加方法は簡単　ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。なんでもアリです！　これを機械に、いや機会にハガキを描いてみま（字余り）？

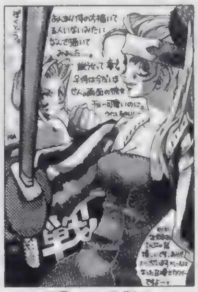
楽しいワクワクの人生を送るために、必要なことはなんでしょう？ 「はい！ ゲームです」。力強いですね。そうですか。ゲームですか。ではそのゲームライフで大事なのは？ 「電撃プレイステーションの読者ページ、PSの奴隷は略して「DPSど」です。11ページで大迫力、ゲームの話題満載で掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックなんです！」。これまた力強い。キミのような人がいればこれからの日本の未来は明るいってもんです。明るいでしょう？ 「そうでしょうか？」。貴方が不安になってはいけません。不安は。

がらんどうなオレのハート うめてくれ、もっとうめて

くれ。うすめてくれじゃないです。ヒマなときはゲームでGO！ 心にホッと暖かいのでした。

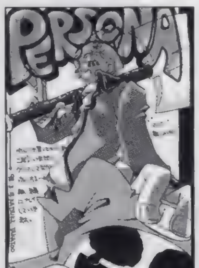


▲愛知県 コウスケさん：マンガ原稿用紙や、プリントゴッコ用紙とか色々です。

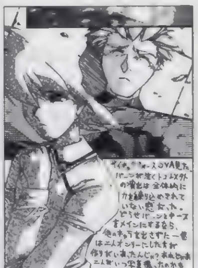

▲千葉県 S・風雅さん：男も女も実力はあまり変わらないのです。

▲千葉県 柴田恭子さん：というかこのゲームが特にキャラ良しなのです。

▲神奈川県 紅月朽葉さん：無いですよねぇ。SSでも出るみたいですが。

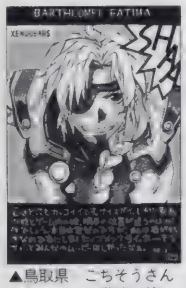


▲茨城県 高永かつきさん：気長にやらないと辛いですよね。セーブ……。


▲北海道 古川緋色さん：「闘神伝」もそんな感じでしたし。もう少しなんです。

▲大阪府 雛瀬ユキさん：後半がまた……熱くて。ステキです。いけてます。

▲東京都 スティーブンさん：一瞬の勝負。手に汗握らないと×です。



▲鳥取県 こちそうさん：アレは……逆版で使ったりしてますからねぇ。

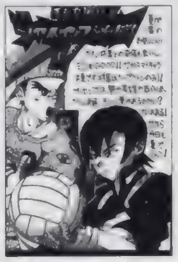
▲北海道 TOMYさん：周りが見えていない、事故に遭いやすいタイプ。

▲大阪府 わたなべつとむさん：動きが軽くていいですよね。

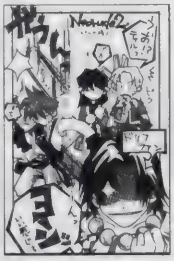
▲三重県 東本夕夜さん：良く見えないからOKなヤツもいますよね。

▲三重県 乙坂君比古さん：どうなんでしょう？……最近聞きません。

▲神奈川県 如月龍牙さん：子猫を動力に動く（ように見える）ロボットが大活躍なゲームです。カワイイですよ。


▲香川県 2ndさん：全てを乗り越えてこそ愛なのでした。移植決定です。

▲神奈川県 想あたみさん：PSならではの楽しみもアリアリです。


▲東京都 スティーブンさん：彼は特に平気で罠にかかりますから。

▲大阪府 高島ひろいさん：そのプール、油浮いてそうですねぇ。

▲東京都 樹村Sさん：そんなに……「バイオ」が……仇？

▲岡山県 のぶすけさん：キャラが多いのは魅力ですよね。

「ゲーム業界の行く末ってどうなんでしょう？ 将来（ってもまだ高校に受かったばっかりなので3～4年後ですが）そちらの業界に就職したいと思っているのですが……。親は当然のように普通の4年制大学に行けって言います。以前も同じ様な質問がありましたけど……すいません」神奈川県 蜃気楼さん：

ゲーム業界に憧れる人も気になるとは思いますが、現在ゲーム業界にいる人もその答えがスゴク知りたいと思われます。この業界の行く末……最近じゃ、ガンバッテいい大学に行って、いい会社に就職しても、未来はとても不安定なワケ（銀行や証券会社だって倒産するし）ですが、この業界ほど先の見えない業界も珍しいです。まあ、それは歴史が浅いのが最も大きな理由なんですが……4年前に、ソニー=PSが販売台数でこんな一人勝ち状態になっていると予測できた人は、全くいなかった気がします。同じように、今から5年後を正確に予測できる人はいないでしょう。とりあえず……結論として、この業界で働こうという人はある程度行き当たりバッタリにならざるをえない気がします。今、ガンガンに儲かっている会社でも5年後にはどうなっているか判らないのですから。現実に、業界人は様々な会社を渡り歩く人、多いです。そうなってくると頼りになってくるのが「自分の腕」。4年制の大学に行くも良し、専門学校に行くも良し。とにかく学生のうちに様々なスキルを会得しておくのが賢いと思われます。プログラムやCGなどの職種に合わせたモノから、宴会芸とかマンガ、経理なんていうまともなモノまで、なんでもOK！ とにかく色々な経験をして、自分のレベルをUPしておきましょう。そうすればゲームだけでなく、違う業界でもバッチリいけます。「どんな所でも大丈夫」という自信をつけるためにガンバリましょう。編集部、床部な人たちもガンバってマス（笑）。人は一生勉強なのですね。しみじみ。

「うちの犬はゲーム機が好きで、ゲームをしていると本体に攻撃してきます。とりあえず高い所に置いて難を避けてますが……何かいい対策はないでしょうか？」栃木県 中村渉さん：

きっと、ゲーム機が好きなんじゃなくて、遊んで欲しくて嫉妬しているのだと思われます。犬や猫は「かまって」お願い係数が高いですから。ゲームをしていると御主人様がかまってくれなくなるのでついついハツ当たり。そんなときはPSにトゲをくっ付けたり、電流を流したりして、ゲーム機は怖いモノだと、覚えさせるしかありません。安心のゲームライフのために。

ロボコン0点な人

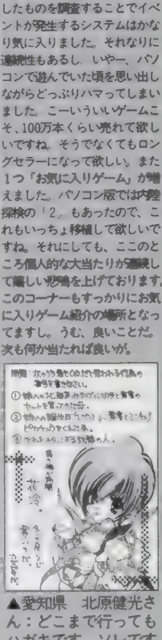
南海の大決戦

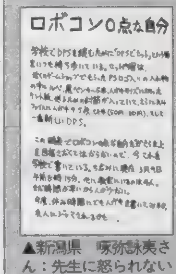
ひー、結局ゲーム買うから常に金がないのよ。（ほ）

気になっていた「ネオアトラス」を買ったですよ。「アトラス」はパソコン版で死ぬほど遊んでいたので面白いことは分かってたんだけど、お金の面で見送っていたんですが、かなり楽しいという噂を聞いて買ってみました。遊んでみたら、まったくアクセスが気にならず、とにかくサクサク動く。貿易や探検が適度に簡略化され、その分イベントが大幅にパワーアップしているのも嬉しい。一度発見したものを調査することでイベントが発生するシステムはかなり気に入りました。それなりに連続性もあるし。いやー、パソコンで遊んでいた頃を思い出しながらどっぷりハマってしまいました。こーいういいゲームこそ、100万本くらい売れて欲しいですね。そうでなくてもロングセラーになって欲しい。また1つ「お気に入りゲーム」が増えました。パソコン版では内陸探検の「2」もあったので、これもいっちょ移植して欲しいですね。それにしても、ここのところ個人的な大当たりが連続して嬉しい悲鳴を上げております。このコーナーもすっかりにお気に入りゲーム紹介の場所となってますし。うむ、良いことだ。次も何か当たれば良いが。

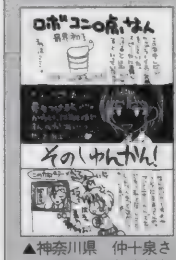
なりイケてます」って、なに6年前の作品について語ってんだか（笑）。いや、ファンにとっては6年前でも、私にとってはここ一週間の話ですんで勘弁してくれ。現在、引き続き「ジェイデッカー」も借りて観てますが、これもかなりいい感じ。なんだ、イケるじゃんこのシリーズ。そう考えるとシリーズ終わったのって寂しいね。とにかくこの2作品を観ての収穫は、石田キャラがこれまで以上に好きになった（以前失礼なことを書いてしまった身でなんですが、元々好きなんですよ、私）ことと、「ブレイブ・サーガ」への期待がかなりのレベルで高まったこと。発売は冬ってことらしいけど、まだまだ時間はたっぷりあるので、じっくり造り込んで良い物に仕上げて欲しいです。くれぐれも、「 ・ス ロ 」のような中途半端な作品にはしないで欲しい。それから「ガガガ」もちゃんと出してくれ。じゃなくて、下さい。（ほ）

「ネオ」は「2」の要素もガンガン入ってると思うんだけど。どうか？（魔）


▲愛知県 北原健光さん：どこまで行ってもハガキです。ソレです。



▲新潟県 冢弥詠美さん：先生に怒られない様に…ってムリですね。



▲神奈川県 仲十泉さん：ドキッとしましたよね。クンクン。

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！ もうできるよん。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

さて、辺りでは「スパロボF完結編」で何やら騒がしくなっております。しかしSSを持っていない私にとっては何の関係もない話。そこで期待がかかってくるのがタカラの「ブレイブ・サーガ」です。しかし知っているロボットが「ボトムズ」しかいない。「ガオガイガー」にはどっぷり浸かっていたけど、それ以前の勇者シリーズって見たことないんですよね。取りあえず「ガガガ」さえ出ればもうそれだけで買いなんですが、現状では出るかどうか不明となってます。それでも期待のタイトルであることは間違いないので、少しでも楽しめるように（ち）さんに「マイトガイン」のビデオを借りて全話まとめて観ました　んで、かねてから噂に聞いていた最終回はともかく（笑）、■人的にかなり楽しかったです。キャラがいいですねぇ、凄く。なんか作画のレベルにばらつきが有りすぎるのがナニですが、良いときは抜群に良くて、か、

一人ボケツッコミがあまりに早かったのでサムソン賞をあげましょう。（魔）

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

1月から、自宅近辺でもケーブルTVと接続できるらしい。地方局から各種専門番組まで見られるのは魅力だが、1カ月3,000円の視聴料の元が取れるか？　無理だ……。（中）

編集部にいるときの朝方、俺がほぼ日課にしているのは、TBSの「お天気クジラ」と「はなまるマーケット」。理由はもちろん、前者は木村郁美、後者は岡江久美子さんを見るためなんですけど。特に「はなまる」は、岡江さんのほかにも見どころあるし。特に薬丸の無礼発言がいつ飛び出すかは、いつもドキドキしながら見てるぞ（笑）。それにしても、あの番組の出演者陣（週１で出てる、早見優とか森尾由美とか）って、俺が小中学生の頃のアイドルが多いんだよなぁ。彼女たちと同年代の女性が、結婚して母親になってる（彼女たちも同様）から、それをターゲットにした起用なんだろうけど。そう考えると、俺も歳を取ったなぁ、などと思ってみたりもするのだ。

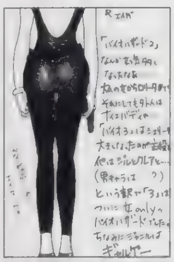
歳の流れというものは、女の子の容姿を変えるものでもあるよね。新山千春（セブンイレブンのコネ）が最近、非常にイイと俺が思うのも、歳の流れと関係あるだろうな。だって、２年くらい前にあいつがCMに出たときは、なんでこんな女が、とか思ったほどの容姿だったもん。今17歳だっけ、彼女？　やっぱ、14、５くらいからの女の子の１年って大きいんだなぁ、と実感する次第。ちなみに俺が、新山千春と同様の急成長を期待してるのは、吹石一恵ね。初期容姿レベルは新山よりもかなり上だし、２年後くらいには超絶美少女になるかもしれないと秘かに思ってたりする。みんなもチェックしといたほうがイイぞ。ここは試験に出るから（出ねぇよ）。

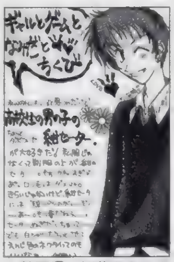
▲岡山県　のぶすけさん：「スーパーマリオ」からのゲーム系です。

▲北海道　麻宮透さん：刹那過ぎなのでとりあえず、受験どうでしたか？

▲新潟県　RATAさん：この服は少しずらすとかなりHですよね。

▲和歌山県　太一さん：知的な人もいますよ。結構……マニア？

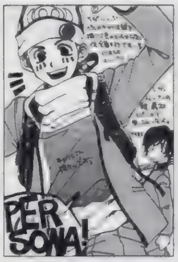

▲大阪府　モモマンRさん：ステキです。ギャルゲー、サスペンス。


▲静岡県　桜華あきらさん：カッコイイ人はナンでもカッコイイですが。

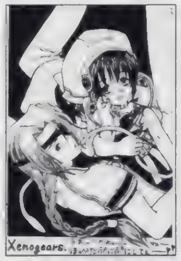
▲大阪府　雛瀬ユキさん：風邪ひきでゲームも楽しいですよ。

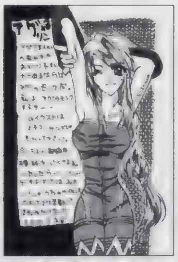
▲秋田県　市藤にたかさん：良いですよね。オマケとは思えません。

▲福岡県　灰等留出入汰さん：やはり寅縞ビキニは……（笑）。


▲大阪府　わたなべつとむさん：思いますよね。よく見ないとですね。

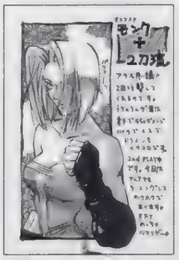
▲富山県　藤沢直弥さん：悩殺の上に撲殺も出来るのがステキです。


▲青森県　アメ屋ジョージさん：「ヤメテヨー」ってずっと一緒です。


▲神奈川県　仲十泉さん：なぜテスト中は……ハガキが……不思議です。

▲宮城県　禄丸祐麻さん：みんな妖しいのでダンゴが決め手なわけです。

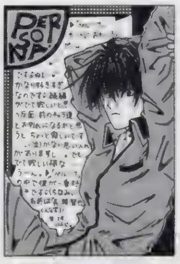
▲神奈川県　楽柚さん：オバカさんですからねぇ。かなり。そこが魅力。


▲東京都　山師さん：ヘイストかけてカエル叩きが○です。

▲奈良県　藤野ケイさん：やれば１度はハマルという２人なのです。

▲京都府　水荻巴さん：もっと活躍してほしかったような……。

▲山形県　週末の怪人さん：黒ブリーフが凛々しすぎでした。


▲秋田県　いふじこうさん：しょうがないですよ。更なる感動を……。

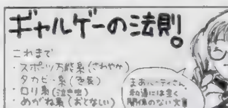
▲北海道　麻宮透さん：イロイロな気もします。変わる人は……。

▲東京都　パー子さん：動きのパターンは少なくても、いけてます。

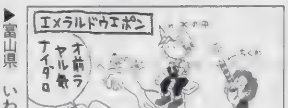
◀北海道　麻宮透さん：「半熟英雄」……PS移植されませんかねぇ？　本格ギャグSLGとして。ダメでしょうか？

◀岡山県　潭坂冷輝さん：みんなで広げる輪ですね！　そうです。そういう地道な布教活動が……っていつから宗教？

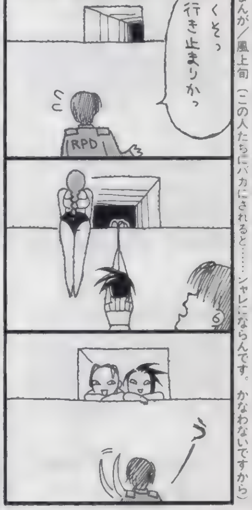
▶千葉県　かんのさん：実は結構前から、そういうウワサはありましたからねぇ。苦労したんでしょうねぇ……イロイロと。



▶富山県　いわきゆーしさん：無いでしょうねぇ。だって水の中ですよ？　よく考えれば。動き鈍くなるし。第一濡れるし。



さるかにハムどう　ひだり



まんが／風上旬（この人たちにバカにされると……シャレにならんです。かなわないですから）

★★ゲームライター講座★★

「仕事でゲームをプレイするのと、普通に遊ぶのとでは、何かが違うんでしょうか？」長野県　本郷さん：

ある意味、その辺を乗り越えるのがプロのような気もします。遊びのプレイも、いつ仕事に変わってもいいようにプレイ。セーブデータを要所毎に残したりして。

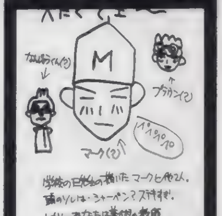
◀福岡県　帆波円舞さん：さりげなく下にいるバレットもステキです。あ、当然プリクラも。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

「プリクラQ」プリクラを拡大コピーしてハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

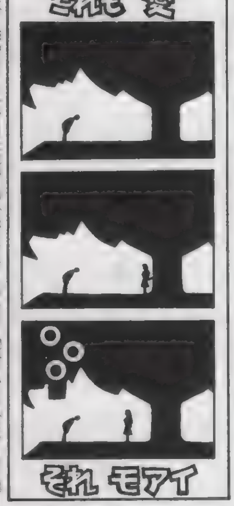
「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。


▲埼玉県　卯月零哉さん：美術ならではな描きっぷり？

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

近頃、床部ではメンバーの誕生日にみんなでプレゼントをあげるのが流行って（?）います。(犬)くんに「ナデシコ」のルリちゃんのフィギュアをプレゼントしたら、ニヤニヤして喜んでました（(さ)談)。ちょっと気味が悪いけど、喜んでもらえれば何か嬉しいです。しかし(犬)くんは「人形には人形で返す」と言ってます。私の誕生日もそろそろなのでちょっと怖い……。そして、私の次は確か(魔)のはず。ここはやっぱり人形で攻めるのが基本でしょうか？　何だかタダの嫌がらせになってきました。（う）

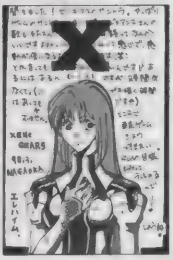
まんが　田中まさし　あまり二見事で声が出ません　むきゅう　関係ないですがモアイ　こわいんですよねぇ?　・イラスト　NOO



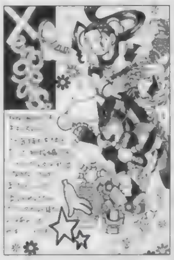
ランキング発表

285：のぶすけ
280：週末の怪人
265：紅月朽葉
250：矢渡
240：RATA、ごぢうり
：山師
235：祥人
230：柴田恭子
220：雛瀬ユキ、佐伯まさめ
215：むにゃん、田中将司
205：TOMY、水鶏
195：都賀渉、湖山たみ
185：S・風雅、櫻璃
：走馬あづみ
175：広瀬川秋人、有、美波
170：卯月渉
165：えんぢまる
160：NAKO、雨宮五月
155：とりお、北原健光
150：哀原斑、リンチンチン
：小林恭介
145：市藤にたか、眠るカバ
：バー子

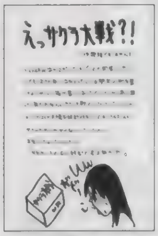
●140：めもるん、●135　深野樹里、東本夕夜、太一、いわきゆーし、山口27号、●130　谷川蛍雪、はせがわ皐仁、清和日和子、●125：香月りん、古川緋色、想あたみ、●120　如月龍牙、クラゲ2号、●115：かへえ、月子、ともの、辻槻景太、●110：飯鋼、荒華、カジサトコ、藤野ケイ、ちったん、速瀬宵、●105　藤神零式、●100：十槻久也、バグ12匹、杜漣司、●95：望州あゆら、児玉啓太、樹塚智、SATOMI、K450、真宮まゆ、わたなべつとむ、楽柚、●90：水輝立、浅薙柚椰、白羽優希、水荻巴、ユドウフ、うに、●85：小菌まり、えんぜるぼーい、日向アキラ、いふじこう、高橋智子、彩軌彼方、小見幸子、●80：HAPPY、瀬鈴、鯨子、遠藤和子、タカハシヂュン、えーる、成瀬祥雄、大和飛鳥、天海十流、荒川政子、スティーブン、りるひな、●75　くさかべゆかり、桐生雅士、浅倉沙霧、大類敦士、如月二月、4麻里呼騎士団、麻宮透、暮新、●70：木村吉伸、神哉龍、魚屋、雪太、かうち沙耶、なみなみ、ひよこ、有栖川恭



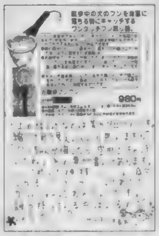
◀山形県　永岡裕樹さん：ガンバッテ時間をヤルベシなのです


◀愛媛県　碧岡翠さん：感動を誰かに伝えたいですよね

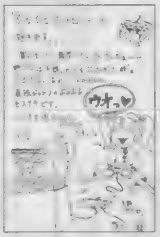
◀大阪府　葉月あおりさん：「3」はPSだといいんですけど……

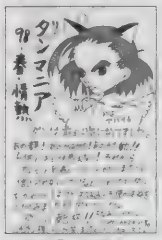


▲神奈川県　オンディーさん：お父さんも大正ロマンが……

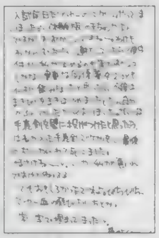

▲北海道　さるおさん：フンフンですからフンフン

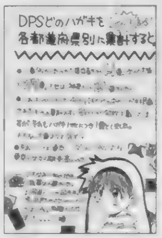
▲千葉県　涼雨さん：そりゃもう……大騒ぎ間違いなしですねぇ


▲山形県　すまーとさん：満足げな表情が更にOKなのです

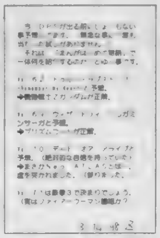


▲岐阜県　待夢さん：オプションが全く役立たずな気も……


▲滋賀県　日紫木ゆなさん：入試前日は……そんなモノかも？

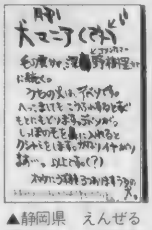


▲滋賀県　こぢうりさん：お疲れ様でした　奴隷は69回記念でした


▲愛知県　富所斬撃さん：難しいですよ　なかなか　どきどき

◀秋田県　麻雀薄荷さん：「誰か」でない分、まだまだ頑張れますよね？

▲東京都　山師さん：買わせましょう　大事です


▲静岡県　えんぜるぼーいさん：でべそ油断するとでべそ

▲大阪府　モモマンRさん：そうなんでしょうか？

読者参加　小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは4月15日消印有効　イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュプリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム=キュー。この2人（キューは外見は人間。よくできた機械?らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。依頼された初クエストがギルドの罠だったことが判明、軟禁され尋問を受けることに。しかしそこをカジャラーン帝国の騎士団が急襲する。ボクは街を守るために、戦いを決意、キューと共に敵陣へと突っ込む。

赤と、青の騎士は……2騎のみにも関わらず、完全にボクらの行く手を阻んでいた。レベルが上がったためか、そういった気というか相手の格というか…良く判らないモノをビンビン感じる。
－こうして膠着した時間が過ぎれば過ぎるだけ、御主人様の思い通りにはいかなくなると思われますが……御命令を－
剣となったキューが催促する。
「しょうがないかぁ……目の前の2人の抗術レベルは？」
－2人とも約240です－
ドアッ！
「うおっ！」
「がー！」
なんの予備動作もなく2人に向かって術を発動する！
－御主人様、今のは……？－
「エアスラストの斬れ味をワザと鈍らせて、吹き飛ばしてみたんだけど……彼らには通用しなかったいみたいだね」
1度吹き飛ばされた騎士が、ものスゴイ勢いで2方向から突っ込んでくる。
－御主人様……少しは本気になりませんと、それほど簡単な敵ではありません－
「う～ん　自分から戦いを望んだんだったらなんてことはないんだけど……ギルド議長にハメられただけだからなぁ。あまり殺したくないんだよ」
－それは承知しております　が、事実から推測していくと、ここで迷うことにより、多くの死体が積み重なることになります－
「判った　本気でいくよ」
：茨城県　ストールアさん：

◀千葉県　ちったんさん：戦闘激化？　はたしてその結果は？

ハードの神様の犬Σ

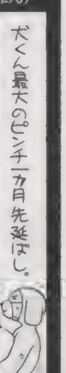
床部のみんなからバースデープレゼントを頂きました。カバンとルリちゃんのドールです。2つとも欲しかったブツだけにうれしさもひとしお！　いや、ほんとにありがとう。オレは三国一の幸せ者です。あらためて感謝、感謝。（犬）

「PERFECT BLUE」が思いのほか楽しめたのはいいのですが、鑑賞する環境は最悪でした。だって、視聴覚室みたいに狭いんですもの（苦笑）。せっかくの作品もクオリティ半減って感じ。「なら、広いところで観ろ！」と突っ込まれそうですが、3月現在、都内でも2館でしか上映されてないうえ、両方とも狭いんですよ。口コミでひろげるにも限界があるし、上映劇場は狭いし、なんだか隠れた名作になってしまいそうです。私的に「PERFECT～」は、もっと評価されるべき作品だと思うのですが……。R指定だけど。

さて、TVの方に目を向けると「ベルセルク」「美夕」「こどちゃ」が立て続けに終わっちまいましたね。穴の毛を抜かれるくらい痛いっす（笑）。4月からの新番は……萌えないだろうな、なにも。しようがないから、引っ越しついでにDVD買っちゃおうかな。(魔)さんもGETしたようですし。でも、DTSが……。ムキィ～！　悩むぜ！（グラグラ度42%）

★バンプマッピングはステキ(?)だね★

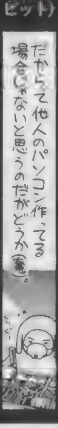
「セガの次機種に搭載されればいいね」という前提でお伝えしてきた第2世代型PowerVRですが、最後は「バンプマッピング」についてお話しましょう。バンプマッピングは、ハイエンドワークステーションでしかサポートされていないマッピング処理の一種で、細かな凹凸をレンダリングによって再現する高度な機能だ。たとえばデコボコな路面を表現するとき、従来ならばポリゴンで凹凸をつけてレンダリングする……つまり、必要以上にポリゴン数を増やさなきゃいけなかったんだけど、バンプマッピングなら、平らなポリゴンにマッピングするだけで凹凸がつくからポリゴン数が少なくて済む。ようするに、ジオメトリなどの負担が減るってことね。ただし、レンダラーに負担がかかるので、一概に「パフォーマンスが良い」とも言えない。しかも従来のPowerVRの特徴ともいえる「Zバッファレスな隠面消去」をやめて、標準的なZバッファ（Z値=最大32ビット）を適用したらしいので、ビデオメモリへのトラフィックも気になるところだ。まぁ、テクスチャメモリが別のバスに設けられているので、それほど気にすることもないみたい。ということで「KATANA」と一部で呼ばれているセガの次機種ネタはこれでおしまい。はぁ～長かった。さわさわ～。



★カラーゲームボーイの液晶はこんなのです★

64くんが振るわない任天堂ですが、ゲームボーイ（以下GB）市場はいたって絶好調みたいですね。これに気を良くしたのかどうか、今夏にもカラーゲームボーイを投入するとか。さて、カラー化したことで真っ先に注目されるものは「カラー液晶」。使われるのはシャープ製の「反射型TFT」で、バックライトがいらないためバッテリー駆動時間がモノクロ液晶とほとんど変わらない。欠点は、暗いところじゃ画面が見えないことと、透過型TFTと比べるとコントラストが低いことくらいかな。

P.S.神奈川県のHさん、ナデシコのジャンボカードダスありがと～♥　余りものでもウレシイっす！　なんかお返しするけど、あまり期待しないでね(汗)。



◆今はこれだと思うのです◆

前々から書こうと思っていて書けていなかった(?)今ハマっているTVアニメのお話。テレビ朝日系列で毎週土曜日18：30～19：00にやっている「アニメ週刊DX みいファぷー」なのですが、この中の「ファ」に当たる「ふしぎ魔法ファンファンファーマシィー」が特にお気に入りなのです。ただでさえ魔女っ子に弱いオイラですが、作品全体の雰囲気、キャラクターにハートを射抜かれました。特に、主人公のぽぷりちゃんは、もう見ているだけで涙が出てきちゃうくらいにジーンと来てしまいます。ぜひ、御覧あれっ！

さて　オラトリオ・タングラム・ネタですが、みなさんはプレイしていますか？　オイラは1プレイ(100円)とちょっとガンガン遊んでます。対戦ではなく1Pなんですが、COMが強くてなかなか勝てません……トホホ。そのうちHCOM攻略をしたいと思いますので、期待していて下さい。今回は、隠しコマンドを紹介します。テムジンとサイファーは、空中ダッシュ中に両トリガーを同時に入力し、同時にウエポンボタンを押します。するとテムジンはサーフィン、サイファーは変形して飛行します。またサイファーはジャンプ中にスタートボタンを押すと、飛行中に攻撃できます。

た(出し方は今号のウラワザページに載ってますよ)　基本的に格闘下手だから、各キャラ「とにかく簡単に勝てる方法」を見つけ、それだけで果てしないコンティニューを繰り返しながらひたすらクリア、クリア、クリア　いやー、最後は完全に作業入ってましたよ　ほとんど意地で完全クリアしました　キャラに惹かれているだけだから、強くなりたいのではなく、次のコスチュームを見たいだけなんです、ええ　こんなユーザーでスミマセン　案の定完全クリアしてから遊んでませんが、会社でも対戦してる人いないんです　最後に　ゲーム天国ですか、これはほとんど遊んでなかったり　っていうか、ボリュームが少なすぎるような……　なんか一人で遊んでいるとかなり寒いんですが……　まぁアニメの出来はすごい(っていうか長い)んですが、1回見れば十分だし　むー　まぁいいか（ほ）

でもオレのDVDは……140Pの「奴隷のと」につづく（魔）

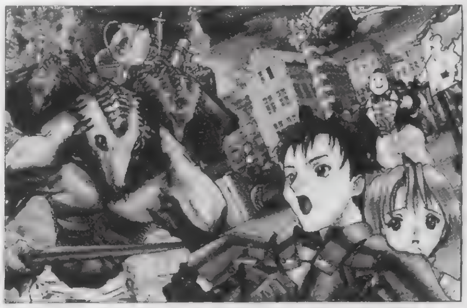
いいよね　カエル先生も投げやりでステキ（魔）

文庫コミックで「究極超人あ～る」の刊行が始まる（3月末現在2巻まで出ている）　コミックは全部持っているが、懐かしかったので買った。そしたら無性に続きが読みたくなった（先の話は知ってるんですけどね）　確か押入のどこかにコミックがあるハズだとひっくり返して探してみるが、見つからない　ついに諦めたあとで辺りを見回すと、そこら中に散らばった本の山に呆然。結局面倒なので片づけてません。取りあえず、愛蔵版をもう一回買うかなぁ。そしてまた無駄なお金が消えていく。（ほ）

「友だちのＹちゃんは自分の本能に忠実で、眠かったら授業中でも爆睡、カッコイイ男の子がいれば逆ナンして即ホテルという、ある意味羨ましい性格をしています。が、先日逆ナンした男が高校の先輩のカレシで、その先輩がちょっとヤンキー入った人だったので、体育倉庫に呼び出……されたのですが、何事もなく出てきました。状況はよく判りませんが、そのヤンキーな先輩を逆にやっちゃったそうです。「ケンカで？」と聞いても何も答えなかったですが、翌日答え大判明。先輩がＹちゃんのお弁当作ってきました」大阪府　灯野舞さん：

2、3月に買ったゲームでは、「Ｗ－Ｚ」、「天誅」、「ネオアトラス」等々、個人的な大当たりが多くて、ここ最近で一番ゲームしてます　ロボコンで紹介した以外にも色々遊んでますんて、そちらについても書いていきましょう　まず「プリズムコート」これは一度クリアしただけですが、さすがに2度目はやってません　とにかくスポーツ育成としてなかり本格的なもんて、適当に育成してたんじゃ試合に勝てないのですよ。かなり気合い入れてプレイしないといけないし、1回のプレイが長いのでなかなか再プレイという気が起きないです。しかしその1回がやたら濃いので、値段分以上は楽しめました　ギャルゲーっていうよりスポーツ育成としての要素が強いので、普通の人がプレイしてもかなりイケるんじゃないでしょうか。んで　デッド・オア・アライブ　ですが、まる1日やり込んで全部のコスチューム出しまし

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、ＭＶＰ狙いは大変だけど、がんばってみよう！　どうか？　（魔）

手軽に参加したい人は

ＨＰ つよさ かしこさ すばやさ こううん	全能値を足して 25になるようにする
キャラクター名 カタカナ６文字まで	
職業：①、②、またはＡ～Ｓ 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト53は水の城ホーブランの奪回です。水の城は旧マーカスホーブラン帝国の首都マーカス中心部にそびえ立つ、巨大建造物。古代文明の遺産をそのまま使用し、内部に帝国中枢組織が配置されていました。帝国崩壊後、一部が中に立て籠もり、抵抗を続けています。６カ月経った今、一向に開かない城門に業を煮やした反帝国連合軍はついにギルドへの依頼を決定したようです。帝国残党から水の城をなるべく無傷で奪回して下さい。選択は３つ。①地下水道から侵入する、②瞬間移動のできる術士に頼る、③正門から侵入しようと努力する。能力値やクエストＮＯとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。要注意です。

締め切りは、次号本誌（74号）発売日の４月24日（消印有効）。コーナー名は「ＤＰＳど53」だけでＯＫです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の75号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第74号　４月24日発売号（第70号発表＋第78号分募集）
第75号　５月22日発売号（第71号発表＋第79号分募集）
第76号　６月12日発売号（第72号発表＋第80号分募集）

今回のあて先は「ＤＰＳど53」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

Ａ：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴

Ｂ：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？

Ｃ：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。

Ｄ：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

Ｅ：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。

Ｆ：火の操術士
Ｇ：水の操術士
Ｈ：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

Ｉ：火の符術士
Ｊ：水の符術士
Ｋ：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

Ｌ：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

Ｍ：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

Ｎ：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

Ｏ：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

Ｐ：忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Ｑ：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

Ｒ：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

Ｓ：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、Ａ～Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

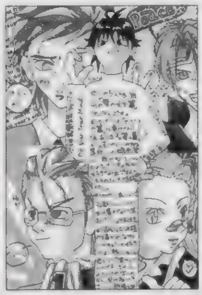
次のページは69号募集分の発表

▲茨城県　美波さん：藤崎版と原作の混同が多いようです。注意です

▲北海道　千春さん：２Ｄキャラではそっちに弱いダケって気がします。

まんが：北海道　岩本ななな（それでも合格したのならスゴイなースです　MOON語の判る先生がいたとか？）・イラスト：Ｃ次郎

▲埼玉県　烏さん：ドケチっぷりが見事なキャラでした。それもまた個性？



▲埼玉県　北島聡さん：ゆきのさんはこちらのみですしね。要注意

◀新潟県　南田ついりさん：何色でしょう？　編集長だけが知っています

▲千葉県　柴田恭子さん：人気長いですよねぇ……珍しいです。実際。

▲大阪府　杜蓮司さん：この親子の関係も何となく涙が……出てきそうで……

◀長野県　湖山たみさん：クーンは趣味ですねぇ。他はまあ、使えますし（笑）

◀北海道　皐月さん：このソフトもキャラが立ってますよね。美味しいところ取りで

▲東京都　荒川政子さん：もっと悪ガキ、というか危ない血好きなキャラがいても楽しかったような気がします

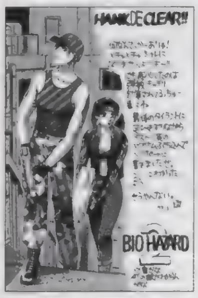
●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。やっちゃったんですかねぇ……ものスゴイテクニックなんでしょうか？　それとも？　ある程度ケンカも強いような気もします。Ｙちゃん。なんだかエロマンガのようですが。

どれいどうじょう（奴隷 DOREIDOJO）

ラッキー（アンラッキー？）なことにリアルタイムにネタが発生！　引っ越しに伴う部屋の引き渡しで不動産屋が……。カーペット交換の費用の半額を出せというのはちょっと納得いかないです。入居したときに新品のカーペットじゃなかったのですから、あからさまに今回の引っ越しをダシにしようって腹づもりなのかもしれません。てな訳で、ちょっとごねて、しばらくネタにすることにしました。と思ったら、すぐ不動産屋から連絡がありました。部屋のクリーニング代金の負担だけでＯＫらしいです。この豹変のウラには何か？　つづく。（ち）

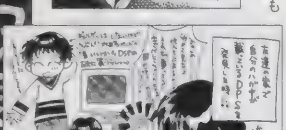
揺れるのは女の子だけでカンベンして下さい）

◀静岡県　まんじゅうさん：忍者のように、深く静かにガンバって下さい。



◀東京都　バー子さん：よく似合いますね。ランチャーは……強すぎデス。

◀山形県　週末の怪人さん：首は固定でも……って辛そうです。かなり。



▲神奈川県　ちゃたろうさん：そこでこう……ドバーッと（笑）。

Nights of Knights

クエストナンバー50発表
69号募集分

今回募集のクエスト50はリーキス平原で行われる第35回宝探しグランプリ参加でした。この大会は参加料さえ払えば誰でも参加可能なリーキスの街の春祭りの名物行事ですが、過去25回連続で宝の発見者が出なかったため、その難易度に一般参加者が激減。能力の高い参加者をギルドを通して募集したようです。まあ、リザードマンとの戦いまであるのですから……当然と言えば当然かもしれませんねぇ。

MVP

▶広島県　夢月まおさん：なんというか……サービスなコスチュームなのでした。今回のクエストにはあまり向いてないハズの術士系の職業。まさかこの服装で勝ち抜いたわけじゃぁ……ないです。選択も②より、①の「まずはモンスター討伐に向かう」がベストだったんですが……世の中何が起こるか判らないモノです。というか判らなスギ？

▲京都府　亜舞さん：攻撃的なんでしょうか？　ムダに？　スグにドカン？　とか？

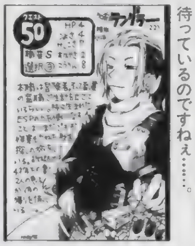
◀和歌山県　日向アキラさん：打たれ弱ささえなければ完璧……。

◀栃木県　東沙都美さん：カワイイです。ムニーっとしてて。

◀長野県　湖山たみさん：兄使い放題ですね。それはそれで……。

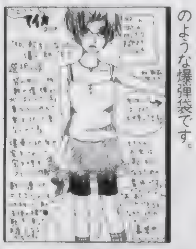
◀岡山県　のぶすけさん：大変ですよね　貧乏って（泣）。

◀北海道　ＴＯＭＹさん：老人の話は良く聞いておくモノです。

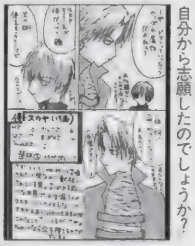


◀山口県　バグ12匹さん：家族が待っているのですねぇ……。

◀大阪府　氏神織人さん：味方殺しは……マズイでしょう。



◀広島県　莉莉さん：サンタさんのような爆弾袋です。

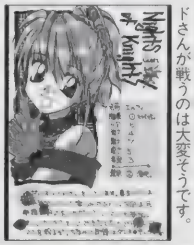


◀岡山県　更科みるざさん：でも自分から志願したのでしょうか？

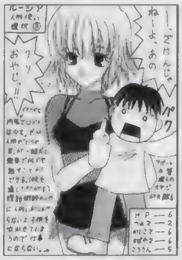
◀千葉県　都賀渉さん：かなりズルイ感じです。操られた人が……。

◀大阪府　羽鳥さん：可哀想です身体で返すのは……。

◀大阪府　寛智也さん：いつもは眠っているのでしょうか？

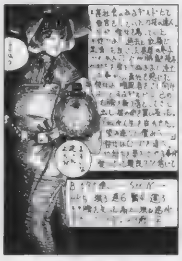


◀東京都　清和日和子さん：メイドさんが戦うのは大変そうです。



◀愛媛県　むにゃんさん：ちょっと怖いかもしれません。笑顔。

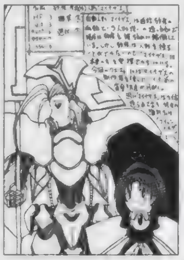
◀和歌山県　太一さん：大変そうです。ハデな人に付きまとわれるのは。



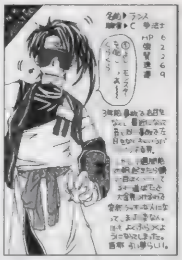
◀大阪府　氏神織人さん：片腕でも強そうです。かなり。

◀宮崎県　八房七支刀さん：逆に目立つでしょう。かなり。

◀東京都　卯月渉さん：一撃にかける！タイプなのでしょうか？

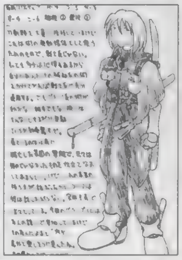


◀埼玉県　唯一さん：大きいですけど、頼れそうです。大事です。



◀鳥取県　ごちそうさん：どうやって周りの状況を判別するのでしょう？

◀茨城県　小見幸子さん：実は……思っていなかったらどうしましょう？



◀大阪府　雨宮五月さん：クリスタルソードみたいな感じですね。

◀香川県　久遠寺老人さん：斬られそうになってあきらめません。

◀宮崎県　八房七支刀さん：肌の露出が多いと切り傷ＵＰしそうです。

◀神奈川県　ユドウフさん：女の子の旅は大変なハズです。とても。

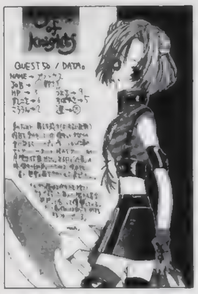
えてトホホな状態です（しかも、買ったあとにそれが発見されると……ガックシ）。とりあえずデカイ本棚を買って、編集の中川さんのようにキッチリ整理しないといかんですなぁ。お部屋がどうなったかはそのうち書くとして、そろそろ出回り始めましたね『オラタン』が。まだ、ワンプレイ200円なのでやり込むってワケにはなかなかいきません（COM戦も1ラウンド設定）。私の使用機体はサイファーで落ち着きそうです（心のどこかで、まだエンジェランとフェイイェンを捨てきれてませんが）。ところでこの間プレイしたとき、変な隠しキャラ（？）と遭遇しました。あれはいったい何だったのでしょう（当然負けました）。ラウンドが始まったとたん、空中から飛来して対戦相手（COMでしたが）を破壊したと思ったらそいつとの戦いが始まりました（豪鬼みたい）。見た目は人型で、全身白っぽかった。いったい……。（う）

どれいどうじょう（奴隷 DOREIDOJO）

ＤＶＤ買っちゃいました。勢いで。（さ）とＤＶＤソフトの棚見てた時、「あ～オレこれで星野ひかるの全集が出てたら買っちゃうなぁ～」と言った瞬間、「あった」。早すぎ。こうしてボクのうちのＴＶの上に小さくて軽いＤＶＤがやってきました。でもソフトは「エマニエル夫人」３本と、アダルトモノのみ。つまり、エロ限定、自主Ｘ指定。買ってから２週間経ちましたが、１回映るかどうか確認しただけで見てません。まさにムダ。あまりにトホホなので、キミにチェルシーあげたいって気分。なんだか判らないね。（魔）

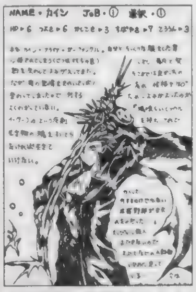
「ずっといっしょ」は１プレイが長いので、１回しかできませんでしたがそれなりに面白いです。ただ、クリアして「はい、おしまい」ってのはどうかと……。ゲーム中見たグラフィックを見られる、アルバムモードとか「クリアした証」みたいなものがないと、もう一度プレイする気になりませんでした。『みつめて』と同時にプレイしているのが「纏組」。ＦＸ版もプレイしたのですが、イベントやケンカ時の技がけっこう増えているので楽しいです。久々、システムで惚れたギャルゲーでした（主役、三石さんだけどね……トホ）。　（う）

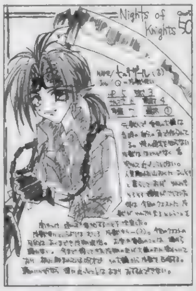
(平)さんが仕事で忙しいうちにコソコソ、センチ」をプレイして彼のクリア回数を上回ってやりました。他のゲームをやっていたならいざ知らず、仕事でできないというのが悔しかったのか、かなり叱られました(やーい)。どうでもいいことだけど、何だかいい気分です。でも、ちょっとかわいそうなので、少しでも哀れと思った人は「平吉さんガンバレ」とハガキを出してあげましょう。さて、春なので部屋の模様替えでもしようかと思って本の整理などを始めたのですが、山の下の方にあって存在さえ知らなかったマンガなどがゴロゴロ出てきました。ついつい読みふけり、いっこうに作業が進みません。しかもそれが3巻とかだったりすると、部屋中引っかき回して1、2巻を探したりするので、前より部屋が散らかったりします。そこで見つかればいいんですが、これがなかなか見つからなかったりするとまた買いに行ったりで、結局本が増

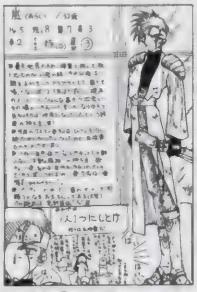

▲大阪府　雛瀬ユキさん：大きな鎌が特徴的です。油断してるとドカッと来ます。

▲千葉県　S・風雅さん：ゴザルは忍者の定番セリフですから。ニンニン。

▲神奈川県　如月龍牙さん：スナイパーロボットカッコイイですねぇ。ナマイキで。


▲秋田県　速瀬宵さん：まさに魔剣＋運命。逃れられない生への思いです。

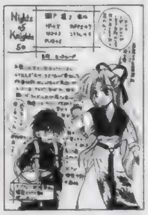

▲石川県　斎神鐘満月さん：鎌を使って魔獣召喚。不思議な光景な気もします。


▲徳島県　O・Kazukiさん：苦労してそうです。我がママな仲間は……ね。

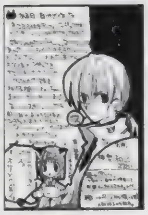
◀北海道　古川緋色さん：片腕蛇は……怖いかもしれません。隣にいたら。

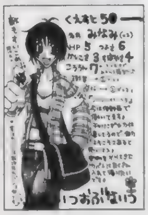
◀静岡県　珈琲りいさん：大人しくしてられないのがこの娘なわけですね。

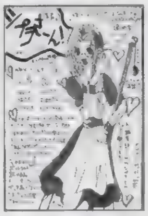
◀福岡県　櫻璃さん：ブルマの方が……かなり……。な気もしますが。


◀大阪府　クラゲ2号さん：東洋医学でアトピーを何とかしないとです。

◀福岡県　いちがやまみさん：可愛いけど戦闘ではどうしようもない気が……。


◀福岡県　とりおさん：スッキリって……かなり酷いような気もしますが……。


◀東京都　ももいろさん：なんでも入る。自分も入ってみたりして……。


◀北海道　シャルのさん：下品でも働いてくれればOKじゃないでしょうか？

◀新潟県　高橋智子さん：ヒロコのお母さんは昔からそんな感じなのですね。

◀福岡県　チョモランマーさん：変化した後がかなり怖いのでどうにかしてください。

◀東京都　藤神零式さん：欠けちゃいそうなので気合いで何とかしないとです。

◀和歌山県　一刀両断丸さん：まあ、全部燃やしてしまえばスカッと……。

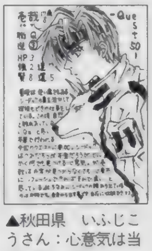
▲鹿児島県　ホクリス派さん：友だち欲しいですよね。

▲宮城県　中館さん：シースルーがいい感じです。

▲大阪府　氏神織人さん：燃えますね。ワラですし。

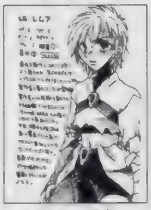
▲神奈川県　想あたみさん：大変です。痛いです。痕も……。

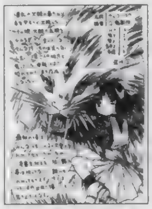
▲和歌山県　虹空さん：生きすぎ。不老不死でしょうか？

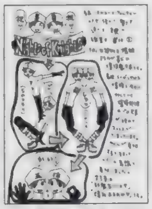

▲秋田県　いふじこうさん：心意気は当然、ワンですね。

▲埼玉県　眠るカバさん：帽子がまた、力押しでステキです。

▲茨城県　美波さん：大変そうですが…本人は平気？


▲大阪府　羽鳥さん：御主人様を助けるために大活躍です？


▲埼玉県　矢渡さん：大きな獣はやはり賢いですよね。


▲大阪府　えんぢすまるさん：50回記念にふさわしくナノです。

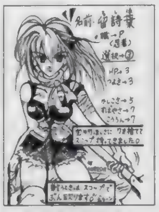
▲岐阜県　葉月ひとみさん：かなり寒そうです。

▲神奈川県　葉月辰郎さん：戦うのは最後の手？　でもなく。

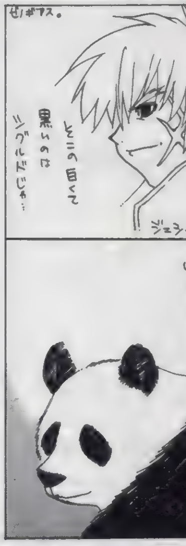
▲静岡県　咲風まめ尾さん：狙われていてもこううんでGO！

▲北海道　ころーにゃさん：地獄耳は大事ですよ。

▲東京都　祥人さん：胸の開き方がかなり怖いです。


▲北海道　暮新さん：鈍器って痛いんですよね。ガスっと。

▲群馬県　プティングさん：30億円はステキすぎです。

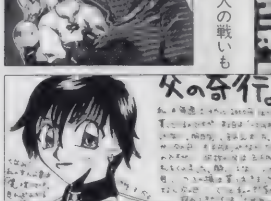


まんが　神奈川県　走馬あつみ（かなりカノコヨスキです　自分ツ[illegible]な作品だと思われます　パンタですか……）

◀東京都　山師さん：彼女の中はイロイロなことでいっぱいです。

◀福岡県　ホルヲさん：自分のタメにガンバるのが一番です

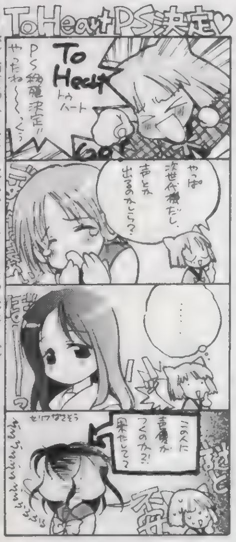
◀東京都　卯月渉さん：この2人の戦いも厳しいモノがありました。



▲東京都　橘久住さん：お父さん……ちょっと心配です。

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選はなし！　数字は6684でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のホイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様)。②：住所変更（TEL 含む)、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです)。最近住所不明多いです！　注意！

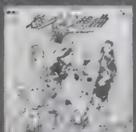


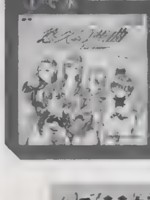
まんが／猫有馬（それはそれでいいような……ため息だけとか）

GMCD News

今回のオススメは「悠久幻想曲2nd Album/メディアワークス」です，ＰＳやＳＳでおなじみの「悠久２」のサントラで、両機種のオープニング／エンディングのヴォーカル曲を完全フルコーラスで収録しています。どちらもヨイ出来なので、他機種の曲が気になる人は、ぜひ聴いてみて下さい。① 現在発売中

- 「センチメンタル・グラフティ 2～松岡千恵」¥1,575（税込）日本コロムビア
- 「悠久幻想曲 2nd Album ドラマCD Vol.1」¥2,940（税込）ポニーキャニオン②
- 「桜井智の魔法少女の時間 ミサの魔法物語2～ファースト・ラヴ」¥2,650（税込）ポニーキャニオン
- 「アンジェリークSpecial2 協力者コレクション3～ティムカ」¥1,020（税込）光栄
- 「アンジェリークSpecial2 協力者コレクション4～チャーリ」¥1,020（税込）光栄
- 「雷弩機兵ガイブレイブ ラジオドラマVol.3」¥3,000（税込）エイジップミュージック
- 「トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart ～ショートエピソード Vol.3」¥2,854（税込）ワンダーエンターテイメント


▶SS版OP曲「……」


「裏ドラナイト」を……②

ゲームソフト激論座談会

「なんというか……PSはズルイ気がします。まあ、自分もPSソフトを楽しんでいるのであまり強いことは言えませんが、他機種からガンガンタイトルをかっさらってきている気がして。最近で言えば『エヴァ』『トゥーハート』がそうですね。そこまでして自陣営を強くしたいのか！　って感じ。どう思います？」愛媛県　兵頭往きさん：

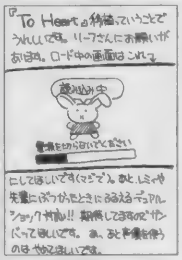
魔：ちぃっす。座談会です。最初は……これはもう、ある意味違ってます。現在では、ＰＳ、というかソニーは強引に他機種のソフトを移植しようとは考えていないし、勧誘活動も昔ほどしてないだろうなぁと思われます。
ち：勧誘して自陣営を強く……しなくても既に強いですからな。現実問題として。
魔：東京ゲームショウの出展タイトル数……ＰＳ約300に対してＳＳ約80。
う：パソコンよりもＳＳよりも、ＰＳの方が儲かったとき大きいんだモノ、しょうがないでしょ。
魔：メーカーさんが自ら儲けるタメに参入してくるっていうのが真実だよな。
ほ：商売だしね。そういう市場に入ってくるのは当然。ガンガン来なさい。大歓迎だ
ち：ＳＳって本体普及台数から考えると決して失敗じゃない。でもソレよりもイケテル市場が近所にあるんじゃ……。
魔：と言うわけで今後もＰＳの市場を狙って様々な移植作が作られることでしょう。それこそお金儲けのために「スーパーマリオ」や「バーチャファイター」がＰＳで遊べる日が来るかもしれない。
う：任天堂やセガがＰＳに参入しなくても、ライセンスを売るとかはあるかもしれないしね。
ほ：ソレはソレで良し。
ち：結局、最後はそのハードに合ったソフトの選び方が大事になってくるんでしょうな。ポリゴンはＰＳ、２ＤはＳＳみたいな感じで。

「リーフ、ついにPS参入！　個人的にうれしいんですが、PSということはエロ系は一切無くなるワケじゃないですか？　このゲームに限らず、エロゲーからエロを抜いて発売することをみなさんはどう考えてますか？」東京都　コウノヨリさん：

う：別にどうでもいいんですが。
魔：そうだよなぁ。別にどうでもいいよね。元エロゲーだからどうか？　なんて視点ではソフトを見ないからなぁ。上がってきたソフトを単体でチェック。エロが無くても面白ければ良し、ダメならダメ。その辺のアレンジのうまさが勝負の鍵でしょう。
ち：元々今回の「トゥーハート」はエロ抜きでも行けそうな感じはしてましたし。
う：でも元がエロゲーだとソニーチェックが厳しいって聞いたけど。
魔：厳しいらしいよ。Ｈな画像のみならず、女の子の身体をカーソルで触りまくるっていうシステムで引っかかったなんて話も聞いたモノ。
ほ：前回書いたけど、そのくせソニー発売の「コブラ　ザ・サイコガン」じゃ乳首もバッチリ……。
魔：その辺の成人規制はいい加減ハッキリさせてくれないかなぁ。前、ソニーのエライ人に会ったとき言ったんだけど、オレ程度の意見じゃ黙殺って感じだし。ソニーのＣＦで「プレステ」って連呼してるのに、ゲーム開発の規定書には「プレステという言葉を使うな」って書かれてるし。
ち：結構いい加減な所バリバリ。
ほ：うむ。それも魅力。
う：マジかよ？
ほ：うそ。

「なんとコンパイル倒産？　ファンなのにぃ～『ぷよぷよ』『魔導物語』の続きはもうデキないんでしょうか？　悲しいです～」大阪府　ナギサナギサさん：

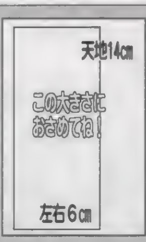
魔：最初に、まず、コンパイルは倒産じゃないです。
う：危なくなったのは事実なんでしょ？
魔：まあ、そうだけど……その辺の詳しいことは134Ｐの鎌田さんのコラムを読んでください。
ち：今後コンパイルが大儲けすればいいんだけど……ＰＳソフトって発売予定ないですな。
う：ＳＳの『わくわくぷよぷよダンジョン』くらい？
ほ：ゲーム以外で一儲けか？
魔：ぷよまんはモミジ饅頭だぞ。それに変に業務拡張しちゃうともっとやばいだろう。
ち：ディスクステーションとか斬新な試みを続けてきた会社だけに、潰れて欲しくないですな。
魔：大会とかやりすぎちゃったのかなぁ？　イベントってお金が出て行くだけで直接儲けにつながらないからなぁ……。
ち：可哀想なのは今春入社予定だった新入社員の人。
魔：いっそゲームライターになる？
ほ：人の人生を軽々しく口にするモンじゃありません。
う：ふむ正論。



◀兵庫県　やまきよしおさん：声優さんは……どうでしょう。ありそうですよね。かなり。

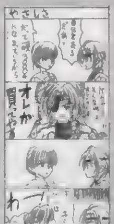
◀栃木県　めもるんさん：じゅるるですから。スネオのくちな人もかなり人気高いです。

お笑い４コマ道場



４コマは楽しけれは勝ち！　ルール無用の悪党もOKです。DPSどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。ガンガン４コマを載せちゃうよ！　載せるといいでしょう。（扉）

４コママンガ（いや、３コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！



◀新潟県　高橋智子さん：どう考えてもかなり妖しい二人。このまま仲良しになったりならなかったり。

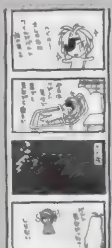
◀北海道　暮新さん：あの娘、くれませんねぇ。期待しちゃいけなんですかねぇ。……トホホ。

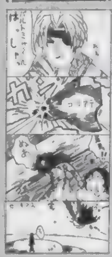
◀福島県　日下部紫さん：撃ったんですね　きっと。イロイロ試しますよ。ナイフとか。

◀福岡県　リンチンチンさん：王子がたくさんいるため、収拾つきません。ステキです。

◀？県　？さん：他人ですね。というか、あまりにも他人でステキ過ぎです。お名前お教えください。

◀大阪府　モモマンRさん：きっと彼女の中ではアセルスは王子様，なのでした。


◀愛知県　コッコ99さん：知らないって……バルトはニブげだから波に漂いながら寝てタリして。


◀福井県　うにさん：狙ってる！　狙っているのですね？　まさに終わり。ここでEDが流れます。

◀静岡県　ごとちさん：逃げるためにあるのです。それが大事。強くなるんですけどねぇ……。

◀山形県　満利絵さん：ワクワクするようなしないような……ドキドキしちゃいます。

◀東京都　樹村Sさん：ぶつぶつ言っているんですよね。きっと。というかソレをメモする方が大変。ストーカーに大人気！　なのでした。

◀滋賀県　ごちうりさん：シェリーもコレくらい陽気ならゲームが楽しくなったんですけどねぇ。怖いかもしれませんけど。

◀北海道　ころーにゃさん：彼氏と彼女の事情。きっと下心いっぱいなんでしょうけど。楽しそうです。この駆け引き。

◀鹿児島県　痔さん：そ、そんな……即答で断らなくても命かけてたかもしれないじゃないですかぁ～！　と訴えてみました。

されてたし。おかげで、誰かが自分を嫌ってるっていう感情に敏感です。今でもすぐ気づきます。まあ、ある程度大人になってからは誰に嫌われていようが関係なくなってきたけど　さて「最近の子供は外で遊ばない」ってよく聞くけど、もしも、こういった多人数プレイな遊びをあまりしてないんだとしたら……将来大変かも知れない。オレはあの楽しいけど過酷な状況から、少なくても幾つモノ教訓を身体に刻み込んだ気がするから。他人とのつき合い方とかね。専売公社の団地の裏で缶を守り、もう帰ってしまったみんなを捜し続ける午後６時半、のなんと悲しいことか。あのチンチンの上がきゅーっとくる締め付けられる寂しいような心地いいような不思議な気持ちは味わってみないと判りません　口には出さなかったけど、いろんな言葉が心の中で暴れていたのを覚えているダッチ。ロボダッチ。これも懐かしーっ

3月26日の新作ラッシュ，当初の予定は『纏組』と『鉄拳3』と『レブス』でしたが、まぁいろいろあって、結局買ったのは『纏組』だけでした。しかしこれってＦＸで死ぬほどプレイしたゲームだから、多分遊ばないだろうなぁと思いつつも結局買ってしまった。うーん、ドラマＣＤ聞いて終わりのような気がする。一番気になってたキャラデザインとゲームグラフィックとの差が全然治ってないんだもんなぁ。遊び始めれば遊ぶんだろうけど、果たして封を切るのはいったいつになることやら。（ほ）

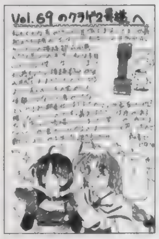
DVDを買った上に、実はモバイルギアⅡのモノクロ版も買いました。携帯モノ好きは買わないとでしょう。そりゃ買う。というかオレは買った。ってなわけで編集部でも既に3人が購入。お友だちを着々と増やしてます。ギアⅡの最大の特徴はフルキーボード＋ウインドウズCE。住所管理からスケジューラー、果てはインターネット（社内LANもOKらしい）まで、デスクトップとほぼ同じ環境で使用できるのはうれしすぎ。などと難しいことを書いてみたモノの実は何よりも処理スピードが速くなったのが購入理由でした。（魔）

オレとマンガ道：毎回何となくお気に入りのマンガを紹介したりしなかったりで猫大好きフリスキーなこのコーナーですが、今回は何となく思いつかなかったのでパス。以前、読者様から教えていただいたお薦めマンガとかイロイロあるんだけどね。ネタは…で、その代わりに何について語るかというと、「私とゲームの出会い・小学生編」。オレが小さかった頃はまだTVゲームは無かった。ので、ゲームといっても基本は悪漢探偵（ドロケイ）、缶蹴りなどの身体を使用した多人数プレイものばかり。考えてみると個人的な感情によって状況がコロコロ変わる厳しい遊びだったなぁ……。鬼になったヤツを置いて、みんなで駄菓子屋に行っちゃったりなんて当たり前。自分が今、このグループの中でどういう位置にあるかを敏感に感じとらないと生きてイケナイっていうか（笑）。特にオレはチビで生意気だったから3カ月に一度は絶交

PS 拡張計画

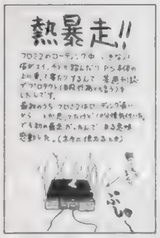
新居のベランダにアンテナ立てちゃいました。しかも10素子のヤツ。だって、集合アンテナの画像が汚いんだもんなぁ。おかげで、ノイズも少なくなかなかクリアになりました。でも、台風とか来たときのことを考えると恐ろしいです。何か対策を考えなくては。（ち）

で、新居の方は壁がかなり厚くて（ぶん殴っても響きません。鈍い音がして自分が痛いだけ）、防音性は高そうです。ただ、ガラス窓から漏れる音は深夜は気になるかもしれません。といいながら、『パラサイト・イヴ』を大音量で（深夜）プレイしていましたけどね…。でも、楽しいですよコレ。特に、大きな音でプレイすると、ドアの開閉音とか、臨場感が高いです。手前に開く感じをちゃんと再現していましたね。本当に感心しました。



▲東京都　氏江冴さん：ソレで直ればOKな気がします。

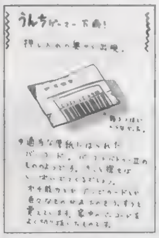
◀愛知県　朱楽綾さん：カワイイですよね。これで速ければ……。

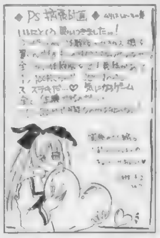


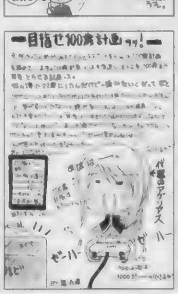
▲宮城県　神無月オクトさん：マンガは……熱こもりますからねぇ。

▲富山県　いわきゆーしさん：ラッキーって……ムダ使い？

◀埼玉県　みほさん：ドキッとしますよね。万引き防止ブザー。


▲茨城県　夏初月さん：集めましたよね。バーコード。強いの。


▲広島県　コルクさん：CD-ROMじゃムリですが……可能性は。



◀神奈川県　龍百蓮さん：根気よくやれば大丈夫です。上がりますよ。

他機種のことも話したい

他機種、かぁ。最近、PSのゲームしかチェックしてないから、何が出るのかすらよくわからない。というか、決算期過ぎちゃったから、しばらく静かですよね。（平）

N64 とんでもない話になりました。「ポケモンスタジアム」なんだかんだ言って結局ROMでのリリースとなるようです。とすると、64DDの購入動機が、一般的には下がっちゃうんだろうなぁやっぱり。ただデータ残しておくためだけにあんな高いもの買わないだろうし……。以前はこういうデカいニュースがあっても「きっと何か考えがあってのことだろうな」と思っていたんだけど、最近はあやしいです。なんだかすごく苦し紛れっぽくて……。大丈夫なのか、大任天様は？

GB まぁ「ポケモンスタジアム」だけならそれほど気にしなかったんだろうけど。GBの「ポケモン金・銀」は、一部じゃ年内発売も怪しいとか言われてるし、あげくに黄色い「ポケモン」が出るって言うし。内容は『緑・赤』とほぼ同じらしいんだけど、どうやら常に主人公の後にピカチュウがついて回るらしい。……こういう形での資産の切り売りって、以前の任天堂はしなかったと思うんだけど。俺がいろいろ危惧する理由はそこにあります。大きなお世話なんだろうけどさ。

SS 結構元気って言われてるけど、うーん。個人的には「ギレン」「スパロボF完結編」くらいかなぁ。「サクラ2」は、人によって全然評価が変わるみたい。俺は中立派かなぁ。決して悪くはないと思います。ただ、前作ほどグッと引き付ける部分がないのも確か。あ、そういや「井上さん（ルームメイト）3」があるじゃないですか！

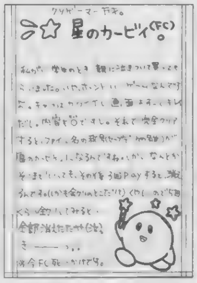
Tカード カード熱再燃!!　何が起こったのかっちゅうくらい燃えてます、再び。「ノエル」「ずっといっしょ」「ファインドラブ」……。各メーカーそろそろこなれてきて、まずまずいいものを提供してくれるのが嬉しいですね。特に「To Heart」の初回版はすごい。全部プラスチック製。そこまでやるかぁ!?

クソゲーマー万才

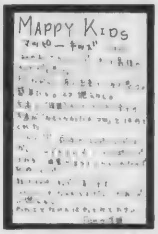
発売日に「ワーイ」って買ったゲームが、半月後にすごく安く売られていたりすると、無性に悔しい。悔しいからもう1本買ったりして……。（う）

いや、3月は欲しいソフトが多くて困りました。全部買うほど資金に余裕がないので、ある程度は4月に買おう……と思っていたのですが、よく考えたら4月は4月でこりゃ、またたくさんあるではないですか。どうせ買うなら新しい方がいいと、3月買い逃しソフトは結局買わずじまいになるでしょう（去年や年末と同じ）。まぁ、それはそれでいいんですが何か悔しいですな。でも安くなってたりしたらちょっとラッキーかも。ゲームソフトも、もうちょっと安くならないですかねぇ。¥4,000ぐらい。

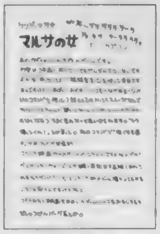
さて、最近の私は「みつめてナイト」にハマりっぱなしです。人に聞いても、雑誌のレビューとかでも「ときめき」のファンタジー」と言われるんですが、私もそう思います（厳密に言うとちょっと浅い）。むしろファンタジー好きの私としては（ついでにグラフィックも好みなので）、「ときめき」よりハマっているというわけです。ただ、好感度を上げていればハッピーエンド、というわけでもなくて（イベントや一定の条件をクリアしていないといけないなど）、難易度的には「みつめて」の方が上のような気がします。2キャラしかエンディングを見ていませんが（クリアは5回しました）、まだまだ、遊べそうです。ところで、オマケのPZGはクリアしたキャラしか使えないの、何とかして。



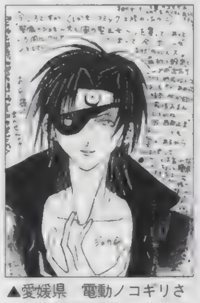
▲新潟県　りえろさん：もうデータも消える頃ですし。ドキドキ。

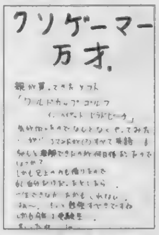


▲神奈川県　淡顔さん：楽しかったですよね。名作です。

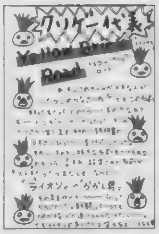


▲神奈川県　オンディーさん：「世界一周」は厳しかったような。

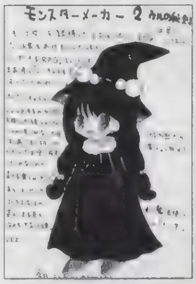

▲愛媛県　電動ノコギリさん：PS版のボリュームのなさは……



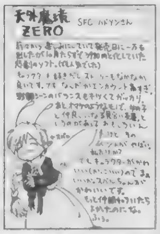
▲埼玉県　きさるさん：こうして英語を覚えていけばOKなのです。



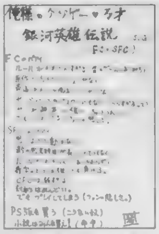
▲千葉県　ばっつんさん：パソコン版と変わらない短さです。



▲茨城県　プリラフソさん：GBはソレなりにいけてました。

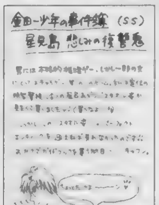


▲埼玉県　みほさん：最近980円で売ってました。

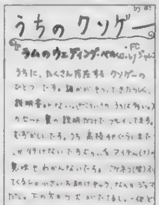


▲福岡県　琴音響さん：いい銀英伝ゲームがやりたいです。

▲東京都　青い優さん：SSの「F」はビルバイン強いです。駆けれます。



▲大阪府　ふかみんさん：ムチャです。それはそれで男らしすぎ。



▲東京都　水咲要さん：それでも遊んでいた記憶が……。

まんが　広島県　宇宙彦年（見上げる者な気が漂ってステキです　…るというか…）

脳ミソはみ出てドーンな スバラシイ情報をあなたに！

●イベント情報

東京・原宿竹下通りに「ASOVINI（アソビニ）」というゲームグッズ専門店がオープンしたぞ。

「遊びのコンビニエンスストア」をコンセプトに、ゲームを中心とするキャラクターグッズを販売している。アスキーの「Moon」グッズやソニー・コンピュータエンタテインメントの「パラッパラッパー」グッズなど、400種類以上のグッズがそろっている。

ゲームファンだけでなく、ライトユーザーや女性にも入りやすい雰囲気のお店になっているので、気軽にのぞいてみよう。

●キャンペーン情報

エクシングから5月に発売予定のPS用ソフト、「ガーディアンリコール」の発売を記念して、ソフトを予約した人にトレーディングカードをプレゼントする「トレカ百要キャンペーン」を実施している。予約特典として、富士宏牙描き下ろしのスペシャルトレーディングカードと、ガーディアンリコールのストーリー背景が書かれたカードホルダーがセットでもらえる。

また、初回生産分には、富士宏牙描き下ろしのトレーディングカードが封入されているぞ。

▲これは「Moon」の電波ザル。ASOVINIのマスコットキャラにもなっている。

ビデオ（X7）が直りました。ちなみに（ち）のビデオの不調の原因は、ヘッドのシリンダー軸のカーボン汚れ。その汚れに起因する静電ノイズが、目障りな引っかき状のノイズを出していたらしいです。分解掃除をしたらキレイに直りました。ビクターのサービスマンの方は親切で良かったですね。まぁ、これなら次のビデオもビクターかな？　そうそう、ケーブルテレビ（パークシティ）入ったのですが、ダメですね。チューナーがタコ。S端子もなければ、週間予約もできないなんて…。WOWOWの高画質が泣いてます。

■魔王31才チュウ：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回はチュウ。昨日31才になったのに……。バカ。

■犬チュウ：働くときは本当に良く働く、人の役にたつ彼。今回は（さ）のパソコン作ってました。

■バオウ中里チュウ：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。しかし「パワプロ」好きね。マジで。

■ほやへ田島チュウ：卑劣なゲームプレイなら天下一。「アトラス」いいよね。しかしキミもヤルね。

まんが／宮須弥（次々新作にトライ！ なのでした）・イラスト 岩舘さとみ

▲千葉県　柴田恭子さん：シナリオRPGがOKなら文句無しでオススメ。

▲大阪府　えんぢまるさん：期待は高まってますがまだ動いてるのを……。

▲東京都　パー子さん：彼のファンのかけ声？がいいですよね。

▲青森県　くめた夏緒さん：戦いばかり考えててもいけないのでしょう。

▲長野県　湖山たみさん：衣装代えとかあったら楽しかったですよね。

▲福井県　天竜雨傘さん：愛は大事でしょう。それで強さが決まります。

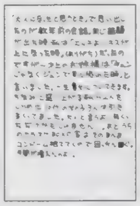
▲大阪府　雛瀬ユキさん：大変だったんですから。彼なりに。

▲埼玉県　鷹尾ひさかさん：目が回りますよね。あのカメラのアングル。

◀奈良県　結城勇魚初投稿♥さん：Hが無くてもまとまっているといいんですが。……どうでしょう？

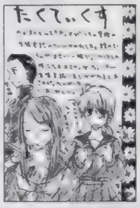
◀東京都　山師さん：やはりボインはロマンなのでしょう。どうしたって男の憧れ。生きがい。だそうです。

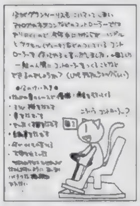
◀宮城県　山中ずん子さん：時代の流れです。きっと（涙）。


◀秋田県　麻坐薄荷さん：それもOKです。ジュン。

◀東京都　山師さん：アホというか団子好きというか。

◀広島県　夢月まおさん：巨乳ですよね。ゴルチェ。


◀青森県　浅宮みづきさん：生徒会誌にも「ど」を。


◀滋賀県　ネコイさん：できますよ。米国で売ってますし。

◀広島県　宇宙彦牛さん：TVちょっと分かりにいですが。

◀愛知県　R・Yさん：これは……意地悪な気も

▲大阪府　杜蓮司さん：彼女で格闘初めた人多いです。初めての女って感じです。

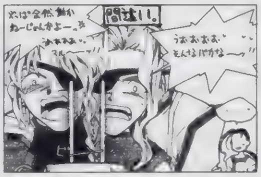
▲新潟県　するめ太郎さん：中古は……難しい問題ですよね。体験版をもっと充実！

▲福井県　マチコさん：「2」の方がカンタンじゃありませんか？　最初はムズイですが。

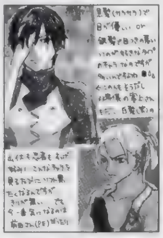
▲東京都　スティーブンさん：仲良しでステキです。むにゃ。

▲大阪府　クラゲ2号さん：働きませんと。お金を得るために。

◀千葉県　柴田恭子さん：EDアニメバリバリがよかったですよねぇ。やっぱり。


▲東京都　祥人さん：だから眼帯があるからって、ベタベタでギューです。

▲福井県　有栖川恭さん：不健康そうですよね。味噌汁は……。


▲大阪府　大寿陽平さん：好みがハッキリしてると良いですよね。

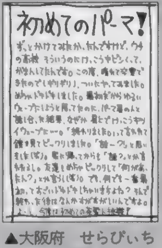
奴隷の趣味

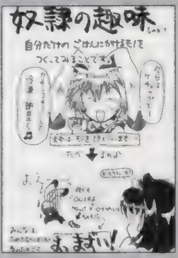
趣味のために生きる。私はそうしています。が、ドラック＝覚醒剤はいけません。と、こんなコーナーで書いてみても説得力がありません。でもツライって。言ってた。　（魔）

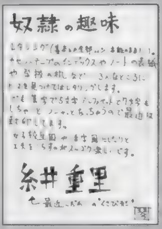
上の話が何で出てきたかというと、さっき昔の友だちからTELで、今、中毒症を治すところにいてもうすぐ退院だ！　ヒマだからなんかおもしろいゲームない？　って聞かれたから。ん。薬1回分で2万なら、ゲーム3本買う方が賢いぞ。お前もやっと大人の仲間入りだなって感じ。

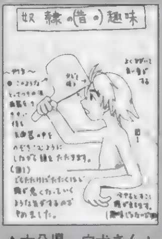
「恥ずかしいんですが……足の匂いが好きです。しかも臭いの。そんな人がそばに来ただけでドキドキしちゃいます。マズイ……ですよね」千葉県　絶対匿名さん

まあ、シンナーの匂いが好きなのよりはOKな気がしますが……。オレはこの手のダメだからよく判りません。まあでも人に迷惑にならなければOKな気がします。匂いで上げれば排気ガス好きとか、消しゴムのカスの匂い好きとか、ワキガ好きとかいろいろありますし。その辺のことも恋愛に＋していくと幅が広がってステキかもしれません。

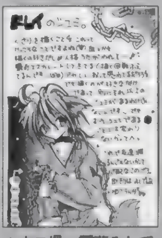

▲大阪府　せらぴいちこさん：何事も初めてはドキドキです。

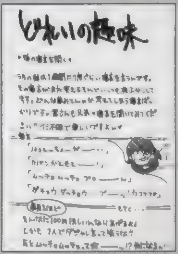

▲埼玉県　行世結希さん：胃にグッときそうです。危ないですよ。


▲福岡県　琴音響さん：何となくアートでステキです。続けましょ。


▲大分県　白犬さん：悪くなっていきそうですよね……。確かに。

▲岡山県　のぶすけさん：楽しそうです。必殺技名叫びはグーですよね。


▲山口県　霧葉みしでぃあさん：てへだけど、まあ、良いような気が。


▲愛知県　コッコ99さん：ちょっとだけ怖い気もします。ストレス？

ついさっきまで仕事でプレイしてましたが、楽しいです。ゲーム本編もそうだけど、編バトラースペシャルエディションがかなりいい感じです（詳細は今号のブレイクエスチョンでやってるので、そっちも見てくださいな）。新技が増えて、いろいろ連続技を作るのが楽しいんですよ。新技の中では、合気道の当て身手刀とボクシングのアッパーが連続技を組み立てるのにいい感じ。また、空手のゴッドハンドがすごくかっこいいんで、ジャンピングアッパーからつなげたりすると美しすぎます。イベントで習得できる背転脚もうまく使うと強力。他にも、イベントで習得できる必殺技は多くて（式岐の打開とか、涼子のバク転キックなんかも覚えられる）、編バトラーが楽しいのなんの。正直な話、かなりのオススメです。出荷本数がすっごい少ないらしいんで、（リピートがかかれば問題ないんだけど）、見かけ次第即ゲットっすよ　（平）

奴隷 どぴゅっ

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うききチュウ：「南総里見八犬伝」「纏組」で勝負だ！　ってまだ開けてない。

■さとちーチュウ：きみの新パソコンのＨＤ14ギガは行き過ぎです。少しください。

■ちくちりチュウ：皮肉を言うのが大好き。いいなぁ新居。居心地は良さそうです。

■平吉さいごっぺ：遅いよ。なので予想通りイジメ。シツケはしっかりとなので。

やばいです。聞くところによると、どうやら今回の奴隷のネーム、ビリっけつは俺って話です。きっと上の床部ライター紹介スペースでいじめられているに違いありません でもいいもん 負けないもん。ついでに(う)さんにも負けん。ここしばらく寝てないが、ほぼ一週間ぶりにこれから家に帰って、俺は「センチ」をやってやる 近畿を抑えた次の目標は決まっている 九州地方を狙うのだ。(う)さんの本拠は四国にあるらしいので、周辺を固めて降伏勧告をしてやるのだ。使者は……そうだな、魯粛でも使うか(いつの間にかお話が三国志にすり代わり中、挙げ句、呉ファンのクセして魯粛の名前を思い出せず、(魔)さんと(う)さんに聞きに行ってんの、俺。やっぱおとなしく帰って寝た方がいいかも)。……ってバカバカしい、まぁ都合よくゲームの話になったところで、最近の注目作「纏組」ですがやっぱイイっすね。なんとなく字間が広いけど許してね

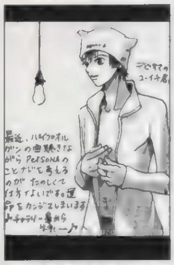
▲東京都　黒菓咲さん：ＳＤキャラが特にカワイイですよね。

▲茨城県　綾崎涼子さん：ナノマシンな彼女ですから。キムキム。

▲神奈川県　佐伯まさめさん：ソレはソレで吟味できていい気がします。

▲新潟県　りるひなさん：新機軸ＲＰＧだと思われます　どうですか？

▲三重県　乙坂君比古さん：完璧なセンス。カワイイです。


▲群馬県　えちごやさん：かなりカモンな考え事ナノでした。

▲神奈川県　サトウミナコさん：合格おめでとうございます。グッ！

▲岡山県　水鶏さん：曲はもっと欲しかったですよね。確かに。

▲熊本県　つぐみさん：ガンバってクリアを目指しましょう。

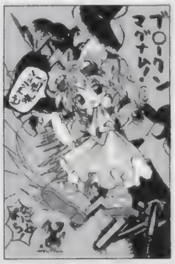
▲愛知県　山口27号さん：ツッコミキビシイ、キャラたちですよね。

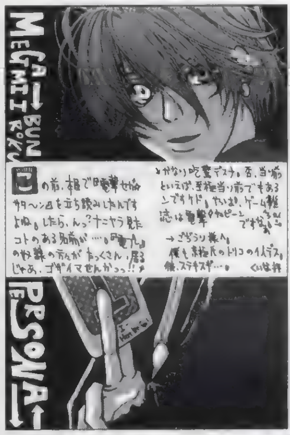
▲千葉県　彩軌彼方さん：女の子は隠し場所がたくさんあるって……。

▲茨城県　小見幸子さん：どうなるんでしょうね？　ＰＳ版とかは？

▲愛知県　北原健光さん：ゲームとして完成してくれれば……。確かに。

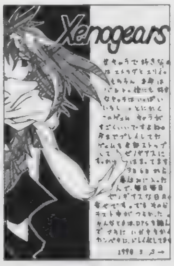
▲北海道　皐月さん：市場がそうですからねぇ…。困りました。

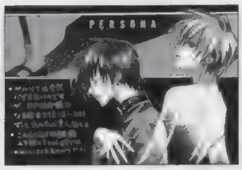

▲兵庫県　YASさん：彼女、水中でも頭にいましたから。


◀岡山県　水鶏さん：ヨイショついでに勧誘も…お願いいたします。

▲神奈川県　小林恭介さん：ウサギがカワイスギです。ピョコン。

▲東京都　山師さん：うれしいですよね。こういうのって。蒟蒻。

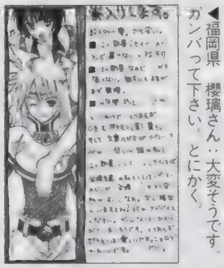

▲京都府　零Ｓさん：はまっちゃいます。ソレくらいの威力あります。

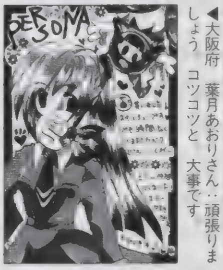

▶新潟県　りるひなさん：ソフトとの相性もあるみたいですねぇ。ＰＳくんちょっとワガママです。……かなり？

▶東京都　荒川政子さん：ラジオ番組とかは回転速いですからね。でもまた面白い番組が始まりますよ。それに期待しませんと。

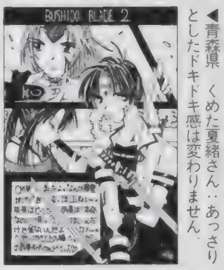
◀東京都　祥人さん：あの世界にもそのスジの人は生き残って……。

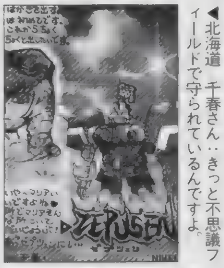
最後の神、奴隷のページの間違いを探して下さい。見事当たった人はスゴク誉められます

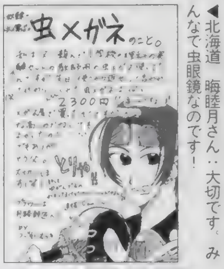

◀福岡県　櫻璃さん：大変そうです。ガンバって下さい。とにかく。


◀大阪府　葉月あおりさん：頑張りましょう　コツコツと　大事です

◀山口県　野尻真一さん：熱き男たちの戦い。奇妙すぎたりして。


◀青森県　くめた夏緒さん：あっさりとしたドキドキ感は変わりません。


◀北海道　千春さん：きっと不思議フィールドで守られているんですよ。


◀北海道　晦睦月さん：大切です。みんなで虫眼鏡なのです！

◀東京都　キューピィさん：彼女、人気高いです。背高いですけど。

▲大阪府　寺本薫さん：ゲームとしてはアレですが、ギャルとしてはバッチリです。サブキャラもカワイイですよね。

▲群馬県　沢瀬ゆうさん：これからまた新たな旅が！　ガンバって下さい。これからが楽しさ本番ですし。

ホットドックほおばりながら

「ポケットピカチュウは電池が無くなるとソレまでのデータは消えてしまう＝死んでしまうことが判明した！　そこで我々「愛の電気パンダ隊」は電池を抜いても消えない、このハガキに、様々なピカチュウネタを書いてＰＳどに送ろうと思う！　そう、そこでなぜＰＳどなのか？　疑問だろう！　疑問なのだろう？　答えはコレだぁ！」　遥か彼方の巨大電光掲示板に文字が浮かんだ！……ＰＳどのハガキ募集原稿だから……そう分かりやすい理由でよかったね。

電撃PlayStation VOL.72 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P147のプレゼント記事を参照）の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、4月23日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.70

①「テナントウォーズ」キーホルダー
森脇健太（京都府）畑洋輔（香川県）
船山智絵（富山県）坂井友美（佐賀県）
山本哲也（山口県）その他5名

②「プリズムコート」テレホンカード
池田孝之（長崎県）佐藤高智（新潟県）
市村広行（埼玉県）西端利美（大阪府）
奥村舞（広島県）

③「プリズムコート」ポスター
天野信之（東京都）石井博巳（和歌山県）
関根康一（新潟県）水原正徳（富山県）
楠本敦志（大阪府）

④「天仙娘々」ポスター
鈴木陽介（福島県）森優（岐阜県）
旭泰典（岐阜県） 斉藤孝之（青森県）

⑤「天仙娘々」マグカップ
正木勇（愛知県） 水野誠一郎（徳島県）
花木伸之（鹿児島県）

⑥「天仙娘々」特製ピンズセット
高尾宏幸（福井県）五十嵐太郎（東京都）
大道早紀彦（福井県）

⑦「かっとびチューン」体験版
戸田達也（山形県）小川憲弘（群馬県）
佐藤政俊（埼玉県）植野和昭（広島県）
前田和紀（大阪府）

⑧PSソフト「テナントウォーズ」
倉田泰敏（神奈川県）山崎美穂（東京都）
千歳ゆたか（京都府）

⑨PSソフト「ずっといっしょ」
高谷保（大阪府）杉林正志（北海道）
川崎充（滋賀県）

⑩PSソフト「ザ・マッチゴルフ」
北洋聡（大阪府）吉田健司（和歌山県）
西條光（福島県）

⑪PSソフト「NOON」
柴本めぐみ（長野県）山崎智巳（山口県）
宮川幸嗣（山梨県） 高橋政則（埼玉県）
川相琢己（茨城県）

メモリーカードシール クレジット
©CAPCOM CO.,LTD.©1998 スクウェア キャラクターデザイン／田中久仁彦 メカデザイン／石垣純哉 ATLAS © 1998.Flipflop. All Rights Reserved. ATLAS ©1991.ARTDINK All Rights Reserved. ©Sony Music Entertainment(Japan)Inc.© 1998 PIONEER LDC,INC.ALL RIGHTS RESERVED. ©1992、1998スクウェア ©FPS／中嶋敦子 ©1997 Sony Computer EntertainmentInc. Proving Grounds of the Mad Overload, Knight of Diamonds,Legacy of Llylgamyn,copyright © 1981-1998 by Sir-tech Software,Inc.and Andrew Greenberg,Inc.Alllogos、printed graphic designs and printed materials copyright © 1981-1988 by Sir-tech Software,Inc.All rights reserved.WIZARDRY is a resisterd trademark of Sir - tech Software,Inc.All rights reserved.Proving Grounds of Mad Overload,Knight of Diamonds and Legacy of

【1】今号で、よかった記事を、下の一覧から3つ選んで番号で答えてください。

①[特報]落ちゲーやろうぜ！②[特報]時をかける少女③[特報]センチメンタルジャーニー④[特報]クライシスビート⑤[特報]お嬢様特急⑥[特報]恋愛候補生⑦[新作]ワールドスタジアム2⑧[新作]ギルティギア⑨[新作]メタルギア ソリッド⑩[新作]ダブルキャスト⑪[新作]プチカラット⑫[新作]To Heart⑬[RPG]パラサイト・イヴ⑭[RPG]ファイナルファンタジーV⑮[RPG]ゼノギアス⑯[RPG]スターオーシャン セカンドストーリー⑰[RPG]ブリガンダイン⑱[RPG]YAKATA⑲[RPG]エクサフォーム⑳[RPG]鋼仁戦記㉑[攻略]鉄拳3㉒[攻略]悠久幻想曲2nd Album㉓[攻略]ブシドーブレード弐㉔[攻略]みつめてナイト㉕[攻略]彩のラブソング㉖[攻略]個人教授㉗[攻略]テイルコンチェルト㉘[攻略]－立体忍者活劇－天誅㉙[攻略]Winning Post 3㉚[連載]DPSソフトレビュー the DEEPER㉛[連載]電撃PSコロシアム㉜[連載]4色奴隷㉝[連載]電撃プレイクエスチョン㉞[連載]ウラワザデータベース㉟[連載]鉄拳3はじめて物語㊱[連載]電撃コラムス㊲[連載]PSの奴隷㊳[連載]新作ソフトステーション㊴[連載]NEXT WAVE？㊵[連載]電撃NEWS STATION㊶[連載]電撃ランキングステーション㊷[付録]メモリーカードシール 攻略Station SP Vol.7

【2】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(p224～p225)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【4】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【5】電撃プレイステーション72号を購入したのはどこですか？

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キヨスク⑤その他

【6】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでよい②変えてほしい③買いづらい

【7】付録CD-ROM付き増刊号電撃PlayStationDを購入したことがありますか？ 購入したことのあるものをすべて番号で答えてください。

①D（Vol.39）②D2（Vol.48）③D3（Vol.53）④D4（Vol.58）⑤D5（Vol.63）⑥D6（Vol.68）

【8】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(p224～p225)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX

【10】電撃プレイステーションを購入するときに、どういった点を一番重視しますか？

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事（「PSの奴隷」や特集企画など）⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリーカードを何枚持っていますか？

【12】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか？

【14】過去1年間にソフトの貸し借りをしましたか

①1本②2～4本③5～9本④10本以上⑤したことがない

【15】過去1年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか？

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は、答えてください。売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか？

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか？

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか？

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃プレイステーション72号への意見・感想を書いてください。

Llylgamyn are copyrighted programs licensed to Locus Company Ltd.by Sir-tech Software,Inc. ©1998 スクウェア／ライトウェイト ©TECMO,LTD.1996,1998 ©1998 TOSHIBA EMI ©1998 KANEKO、アストロビジョン、Culture Publishers ©1998 KONAMI © 1997 RED © 1998 JALECO LTD. ©㈱ナムコ © 1997 Starlight Marry, Media Works Inc イラスト／moo © 1998 SQUARE 原作：瀬名秀明「パラサイト・イヴ」(角川ホラー文庫刊) キャラクターデザイン：野村哲也 © 1998 Leaf © 1997 イースリースタッフ ©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 MARCUS・WESTONE・SHOGAKUKAN PRODUCTION ©ARC SYSTEM WORKS.,LTD. ©BANDAI 1998 ©GAINAX／ProjectEva・テレビ東京 ©1997,1998 GAINAX ©1998 JALECO LTD.
イラスト／伊藤勇太・鈴城芹・岩瀬さとみ

電撃PlayStation
72号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.72

『お嬢様特急』グッズ
（提供：メディアワークス）

1 ポスター　10名

▲東京ゲームショウ'98春の会場で配られた限定ポスター。お部屋に貼ってね。

2 テレカ・A　3名

◀▼電撃屋で発売中のテレカ。ちょっとしたレアアイテムだぞ。電撃屋情報はP.216をチェック。『お嬢』情報はP.26から。

3 テレカ・B　3名

『ブシドーブレード弐』グッズ
（提供：スクウェア）

4 卓上カレンダー　10名

▲めくるたびに闘志わき上がるカレンダー。来年3月まで使えるぞ。

5 テレカ　5名

◀鳴鏡の辰美と指隆の源五郎がプリントされたテレカ。渋めのデザインがかっこいいね。

6『ダブルキャスト』体験版
（提供：SCEI）

20名

▲話題のAVG、その内容をいち早く体験できるぞ。P38～でも詳しく紹介。

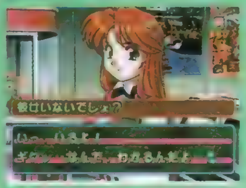
7『ずっといっしょ』ポスター
（提供：東芝EMI）

5名

▶キャラのかわいさで人気沸騰のSLG。その店頭用ポスターだ。

各3名 PSソフト

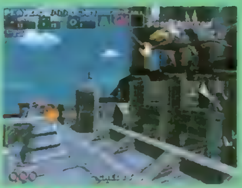
春だ！ 花見だ!! 何かとHAPPYな気持ちにさせてくれる季節。この4本もHAPPYなソフトですよ♥



8 スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア

▲麻雀ゲームの人気作がAVGに！ キュートなキャラに♥

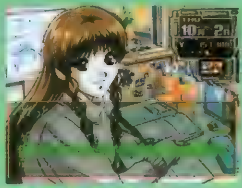
（提供：ジャレコ）



9 Gダライアス

▲巨大なボスキャラとの壮絶なバトルが魅力のSTG。移植度100%＋αで登場だ!!

（提供：タイトー）



10 個人教授

▲女の子を「個人教授」し、志望校に合格させよう。もちろん恋が芽生えることも…。

（提供：毎日コミュニケーションズ）

11 ボンバーマンウォーズ

▲今度の「ボンバーマン」はSLG。ユニットを作り、ミッションをクリアするのだ。

（提供：ハドソン）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.75（5月22日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。正直にご記入ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

郵便はがき

101-8305

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.72係

〒

住所　TEL（　　　　）

氏名　男・女　月日　19

職業
1 小学3年以下　2 小4　3 小5　4 小6　5 中1　6 中2　7 中3
8 高1　9 高2　10 高3　11 短大・専門学校生　12 大学生・大学院生
13 予備校生・浪人　14 会社員　15 アルバイター　16 無職　17 その他

希望のプレゼントの番号は

【1】 【2】

【3】 【4】 【5】

【6】 【7】

【8】

【9】 【10】

【11】 枚

【12】

【13】 【14】 【15】

【16】 本 買 本

【17】

【18】

【19】

アクセラエンターテイメントブックス 好評発売中!!

ウルトラマン ファイティングエボリューション

全12キャラクターが魅せる超リアルなバトルに関する
データを余すところなく完全掲載!!
この本を見れば、君もウルトラマン戦士を自由自在に操れるようになる!

©TSUBURAYA PROD.
©BANPREST 1998

定価:本体1,400円(税別)

湾岸トライアル 公式ガイドブック

湾岸道路で繰り広げられる恍惚のデッドヒート!!
勝利のビクトリーランを決めたい人は必読!!
5人のヒロイン加藤あい、小沢なつき、長谷川京子、児島玲子、
嘉門洋子の秘蔵グラビア満載!!

©Victor Interactive Software Inc./PACK-IN-SOFT

定価:本体1,200円(税別)

みどりのマキバオー 黒い稲妻、白い奇跡 公式ガイドブック

レースを勝ち抜くための、基本システム、キャラクター、
そしてマキバオーが有馬記念をとるまでのストーリーを
ダイジェストで紹介!

©つの丸・スタジオ将軍/集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ

定価:本体1,200円(税別)

スーチーパイ アドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア 公式ガイドブック

ビジュアル重視の新攻略本!登場する15人の女の子たちのデータはもちろん、曜日別の行動パターン表、デート成功条件、なぞなぞの全問題&回答集、質問パラメータ等々情報がギッシリ! 早く買うだピョン♥

©1998 JALECO

定価:本体980円(税別)

ナイル河の夜明け 公式ガイドブック

基本的なゲームの流れや各マップ画面での行動が簡単にわかる!
都市建設から他国への遠征までを完全レクチャー!!
施設の建設方法や戦闘時の必勝法など、実践的な攻略を満載

©Victor Interactive Software Inc./PACK-IN-SOFT

定価:本体1,400円(税別)

要チェック!!これから発売予定の攻略本

Gダライアス完全攻略ガイド	4月13日
ポケットカメラ&プリンタで遊ぶ本	4月15日
Pop'n PostPet Book	4月15日
かっとびチューン公式完全マニュアル	4月23日
THE HOUSE OF DEAD	4月24日
プリンセスクエスト完全攻略本	4月28日
エアガイツプレリュード	4月28日
スーチーパイアドベンチャーイラスト本	4月30日
ブシドーブレード弐 剣客二八番	4月30日
幻獣旅団	5月1日

発売日はすべて予定です

アクセラ最新情報はこちらで! http://www.axela.co.jp

攻略本に関するお問い合わせはこちらへお願いします。
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12 TEL.03-3464-8285(販売部)

株式会社 アクセラ

ベルが鳴る。運命の出逢いが待っている。
べつに目的があるわけじゃない。
でも旅にでれば何かがあるはず。
日本縦断超豪華特急ヴェガ。ルートも行き先も、まだわからない。
だけど、きっと僕を待ってる。
ときめく出会いが、楽しい会話が、
そして探してた瞬間が……。
企画：あかほりさとる
ストーリー構成：花田十輝
キャラクターデザイン&作画監督：横沢まさひで
恋愛アドベンチャー・ゲーム
お嬢様特急
エクスプレス
7.9
フルヴォイス&フルスクリーンの豪華版
CD 2枚組
予約
Wチャンスキャンペーン
4月10日より
お嬢様特急を1998年7月8日(消印有効)までにお店で予約して応募するともれなくポストカードをプレゼント。さらに、オレンジカードが抽選で500名様に当たる!
応募方法 ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・職業をお書き添えの上、予約したお店の認印を押した予約券の控え(スタンプ台紙)を貼って下記までお送りください。
※お店によって予約形態が異なりますので予約時にご確認ください。
※また、複数枚のご予約をいただく時は、誠にお手数ですが、この予約券を別に入手して下さい。
送り先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
(株)メディアワークス 営業部 ゲーム営業課「お嬢様特急予約キャンペーン」係
4月よりラジオ番組放送開始! 「電撃大賞～お嬢様特急」 文化放送 毎週土曜 26:00～ ラジオ大阪 毎週日曜 26:00～
MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
© Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
<きりとり線>
お嬢様特急 予約申し込み券 株式会社メディアワークス
メディアワークスゲームソフト「お嬢様特急」を予約します。
□プレイステーション □セガサターン 1枚/金額6,800円(税別)
※予約される方の機種に必ず印を付けて下さい。
フリガナ
お名前
TEL.
ご住所〒
この予約申し込み券に必要事項を書き込み、お近くのゲームソフト取扱い店にお持ちください。
お嬢様特急スタンプ台紙 控
□プレイステーション □セガサターン
※予約された機種に必ず印をつけて下さい。
▲ここにショップの承認印を押して下さい。(PS)

『精霊召喚』に続き、『みさきアグレッシヴ!』予約者全員プレゼントキャンペーンまたまた開催!!

本商品を予約された方に下記豪華賞品をプレゼントいたします。ふるってご応募下さい!

応募用紙を破線で切り取るか又はコピーして使用して下さい

『みさきアグレッシヴ!』予約者全員プレゼント応募用紙

ふりがな
氏名
ふりがな
住所
電話番号
性別 男・女 | 年齢 歳 | 職業
希望賞品番号 | 予約店名 予約日 平成 年 月 日
予約店印欄
(DP-0410)

プレゼント内容

- **A賞** みさきアグレッシヴ! スペシャルディスク(PSソフト非売品)……1500名様
  原画+イベントビジュアル400点
- **B賞** キャラクタートレーディングカード54枚組(フルセット)……500名様
  キャラメル箱仕様
- **C賞** WIN95壁紙ディスク……100名様
  Windows95で使用出来るキャラクターの壁紙データディスク!
- **D賞** 声優サイン色紙……20名様
  出演声優の個別サイン色紙!
- **E賞** トレーディングカード(9枚組)……1000名様

また、惜しくも賞品を逃した方にオリジナルポスターをもれなく差し上げます!!

応募方法

1. 広告から応募用紙を切り取り記入モレ・ミスの無いように全て記入する。
2. 商品予約の出来るお店で、『みさきアグレッシヴ!』を購入予約する。
3. 応募用紙にお店の印を押してもらう。
4. 官製はがきの裏面に、全て記入した応募用紙を貼って宛先まで送る!

これでプレゼントの受付は完了。さあ、すぐに予約して応募しよう。

期間:1998年7月15日消印有効
※発表は賞品の発送をもって返させていただきます。(9月中旬予定)

宛先:〒107-0062 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F
株式会社翔泳社ゲーム開発局「みさきアグレッシヴ!、全プレ係」まで。

SE SHOESHA 株式会社 翔泳社
〒107-0062 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F TEL. 03-5411-1019 FAX. 03-5411-5072
インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp/enter

最強 Station
鉄拳3
悠久幻想曲 2nd Album
ブシドーブレード弐
みつめてナイト
ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.2 彩のラブソング
個人教授
テイルコンチェルト
天誅
ウイニングポスト3
イラスト／伊藤勇太

鉄拳3

話題沸騰のPS版『鉄拳3』。今号では隠しキャラの出し方からシステムまで細かく解説していくぞ!

発売中 格闘ACT	▶¥5,800(予) ▶ナムコ
	▶MC(1ブロック) AC(デュアル ショック対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ファーストキャラを木人にしている関係で(ゲーセンでも木人で乱入してます(笑))、ひとおりのキャラは使えるつもりだったけど、ゴンは他とまったく違うキャラなので困っちゃいました。背は低いし、リーチは短いし、持ち技も特殊なものがそろっているし…。それでも、野生のパワーはあなどれないんだよね。身軽なくせに攻撃力は意外とあるし、火まで吐いちゃうし。彼を使いこなせるようになったら、最強の座を狙える…のかな?(ウォルフ)

いよいよ隠しキャラを紹介! PS版オリジナルキャラ ゴンもいるぞ!!

さっそく隠しキャラの使用方法を紹介していこう。ゴンをマイキャラ化するにはタイムアタックモードかサバイバルモードでネームエントリーをする必要がある。どちらのモードもキャラごとに集計されるので、自信のあるキャラで挑戦しよう。新記録を出すことができたら、「GON」と入れることでゴンを使えるようになるぞ。

熊、ジュリア、ガンジャック、木人の4キャラは、アーケードモードをクリアすれば使用可能になる(オプション内容は問わないので、難易度を下げ、1本設定にするといい)。クリアするたびに1人ずつ増えていくけれど、同じキャラでクリアしてもダメ。必ず別のキャラでクリアするようにしよう。コンティニュー時にキャラを変えられるようにしておけば、ファイナルステージまで得意なキャラでプレイすることもできる。ここでわざと負け、別のキャラでコンティニューするのだ。もちろん、オーガの第二形態にそのキャラで勝つ必要はあるけどね。

◀タイムアタックモードかサバイバルモードで「GON」と入力しよう。これでゴンが使えるぞ!

背が極端に低いユニークなキャラ

ゴン

▶出るまでに時間がかかる「野性の雄叫び」。接近戦では封印しよう。

▲上、中、下と3回攻撃するダチョウ刈り。ジャンプ攻撃だ。

ゴンは「2」のロジャー&アレックスよりも小さいため、技を当てにくい。パンチ攻撃は密着するくらいでないとまず当たらないので、リーチのあるしっぽ(キック)攻撃を中心に攻めていこう。単発技以外ではジャンプキックやペンギン突き、アシカ突き、キリン殺しといった浮かせ技からの空中コンボが強い。ただし、リーチが短いため、ほかのキャラよりも接近しておかないと空振りしてしまうので注意しよう。

◀ゴンパンチ。ロジャーのグルグルパンチによく似た技だ。

狙え!空中コンボ

左はジャンプキックからのモグラ殺し。右はキリン殺しからの裏モグラ殺しだ。キリン殺しは前方に向かって飛ぶようにしよう。そうしないと相手が後方に落ちてこないからだ。

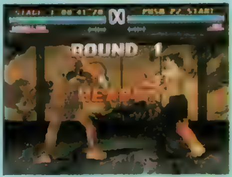
ものまねが好きなキャラ

木人(モクジン)

▶どのキャラになるのかはランダム。ラウンドごとに変わるぞ。

◀構えや技の内容はもちろん、勝ちポーズまで丸ごとコピーしてしまうのだ。

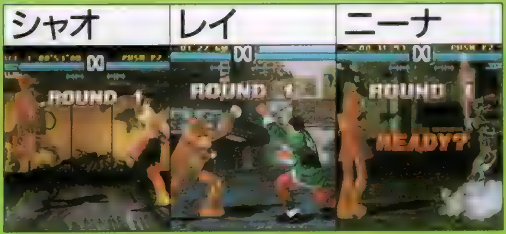
木人は、その時点で使用可能になっているキャラ(一部をのぞく)を完全にコピーしてしまうという異色のキャラクター。そのため、木人用の攻略方法というものは存在しない。早いうちにどのキャラをコピーしているのかを知ることこそが、唯一の攻略方法といえるかもしれない。なお、体のサイズは木人のままなので、コピー元のキャラでは体型的に不可能だったコンボを決めることもできるのだ。



▲吉光をコピーしたときは剣を持っているので、判別しやすい。

登場ポーズや構えからキャラを特定できる!!

ラウンド開始時の登場ポーズは各キャラ2パターンずつ用意されている。これらはすべてキャラ固有のものなので、登場ポーズをよく観察することでどのキャラをコピーしているのかを知ることができるのだ。構えもキャラごとに異なっているから、ふだんからどのキャラがどんな構えを取るのかをチェックしておくといいだろう。



©㈱ナムコ ©1998 田中政志/講談社

2代目熊の目標も「打倒ポール」!?

熊(クマ)

▶ガード不能技の紅返し。攻撃判定はお尻の位置にしかないのだ。

▲相手を回す投げ技、チアフルポールアップ。入力が難しい。

「1」や「2」に出ていた熊の息子。10連コンボこそ使えなくなったものの、そのほかはほとんど前作と同じ感覚で使える。リーチがあり、攻撃力もハンパではないため、ツボにはまれば一気に大ダメージを与えることができるだろう。その反面、体が大きい関係で相手の攻撃を喰らいやすいという欠点がある(ダウン中の相手に中段攻撃が当たってしまうほど)。2P側はパンダだが、能力的には熊とまったく同じだ。

◀2P色はシャオユウが飼っているパンダ(メス)になる。

狙え!空中コンボ

熊鬼神拳で浮かせてからダブルハンマーで追い打ちする。ダブルハンマーは2種類あるが、ここでは立ち上がり途中に出す方を使っている。一度しゃがんでから出すようにしよう。

⇨➡RP　⇩☆ LP+RP LP+RP

攻撃を散らして惑わせよう

ジュリア・チャン

入力	RP	LP	LP	☆RP	LK	LK	☆LK	RK	☆RK	LP RP
種類	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
攻撃力	8	6	6	6	6	6	6	7	8	25
入力							RP	LK	☆RP	LP
種類							中	下	中	中(投げ)
攻撃力							7	5	5	30
入力								LP	☆RK	LK
種類								中	下	中
攻撃力								7	10	25

▶高く浮かせることができる大纒崩捶からは空中コンボが狙える。

▲コマンド投げのマッドアックスも強力。使いこなしたい。

ミシェールの養子だけあって、持っている技も彼女によく似ている。しゃがみ途中や立ち途中に出す技に使い勝手のよいものがそろっているので、常にしゃがむことを意識しつつ戦っていこう。相手がこちらの下段攻撃を警戒してしゃがむようになったら、蒼空砲や天砲などの中段攻撃でダウンを奪いにいくといい。

狙え!空中コンボ

右ジャンプキックで浮かせた後、左パンチ(✚キーを相手方向に入れっぱなしにすること)、疾歩連肘、虎身連攻と続けざまに決める。疾歩連肘の「⇩⇘」というコマンドが難しいかも?

⇗RK　➡LP　⇩⇘ LP RP LP　⇨➡ LP RP LK

打撃技を中心に攻めよう!

ガンジャック

入力	⇩RP	LP	LP	☆RP	RP	LP	RP	LP	LP+RP	LP+RP
種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25
入力	⇗RP	LP	☆RK	LK	RK	☆RP			☆⇩LP+RP	LP+RP
種類	中	中	下	下	下	中			下	中
攻撃力	15	8	5	5	5	8			12	35

▶パニッシュメントメガトン。つかんだ後に打撃技を入れるのだ。

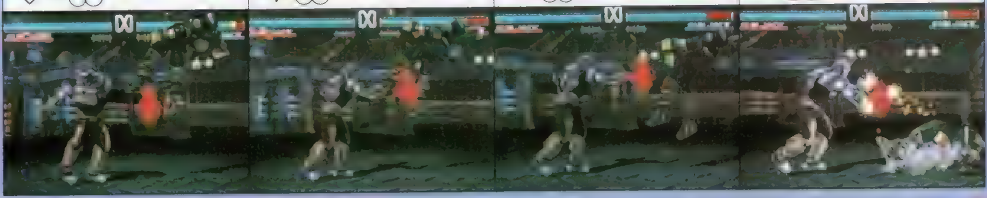
▲力強いパンチ攻撃を連続して繰り出すハンマーラッシュ。

2発目が中段攻撃のシザースメガトンと下段攻撃のシザースメルトダウンを使い分けるだけでもそれなりに戦える。打撃技のアッパーラッシュやハンマーラッシュ、投げ技のバックブリーカーやパニッシュメントメガトンも積極的に狙っていこう。動きが遅いガンジャックだけに、出の早い技もしっかり覚えておくこと。おススメはマシンガンナックル(の1発目)。相手の10連コンボを止めたいときなどはこの技を使おう。

狙え!空中コンボ

バイオレンスアッパー後に右パンチを2発入れ、パワーシザースへとつなげている。ガンジャックは空中コンボが得意なキャラとはいいにくいので、無理に狙わなくてもいいだろう。

⇩☆ LP RP　➡RP　➡RP　➡LP+RP



『鉄拳3』の基本システムをしっかりと覚えておこう!

このゲームには、『鉄拳』シリーズ独特のものから、今回の『3』で初めて取り入れられたものまで、実に様々なシステムが採用されている。ここではそれらについて細かく解説していくことにしよう。

攻撃種類

技は攻撃する位置によって「上、中、下、ダウン攻撃」の4種類に分けられる。それぞれの特徴は以下の通りだ。

●上段攻撃：相手の頭部や上半身を攻撃する技。しゃがまれると空振りしてしまう。

●中段攻撃：腹部を攻撃する技。相手が立っていてもしゃがんでいても当てることができる。しゃがみガードは役に立たない。

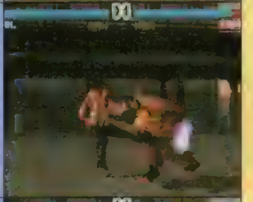
●下段攻撃：脚部を攻撃する技。もちろん、立っている相手にも当てられる。

●ダウン攻撃：ダウンしている相手を攻撃する技。防御側はガードができない。

上段攻撃

中段攻撃

下段攻撃



ダウン攻撃

◀しゃがんでいてもガード可能な「特殊中段」の技もある。

▶ガードできない「ガード不能技」。詳細は156ページ参照。

ガード

ガードによって相手の打撃技を無効化することができる(いくらガードを固めても、投げ技を出されたら投げられてしまうのだが)。ガードには「立ちガード」と「しゃがみガード」の2種類がある。どちらにもガードできる技とガードできない技が存在しているので、両方をうまく使い分けていこう。

なお、このゲームには✚キーを入れなくても自動的にガードしてくれる「ニュートラルガード」というシステムも用意されている。ただ、自力で出した方がガード能力的には勝っているので(下の写真参照)、あまりニュートラルガードを過信しないようにしよう。

▶立ちガード。下段攻撃をガードすることはできない。投げ技にも負けてしまう。

◀しゃがみガード。中段攻撃としゃがみ投げに負けてしまう。

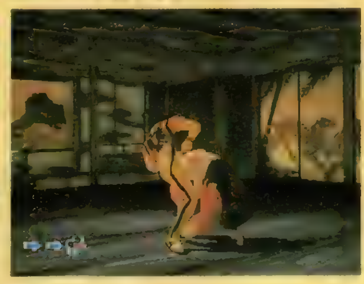
▲ニュートラルガードに頼ってばかりいると横移動されたときなどに対応しきれない。

投げ技

相手が投げ間合い内で立っているときにコマンドを完成させると投げが決まる(自分がしゃがんでいても、この条件さえ満たしていれば投げられる)。しかし、相手が間合い外にいたり、しゃがんでいたりした場合は空振りポーズが出てしまうので注意しよう。このゲームでは相手の手足をつかまえて投げることもできる。相手が投げ間合いの外からパンチなどを出した瞬間にコマンドを入れると、その手を吸いこむようにして投げるのだ。ただし、相手の技の攻撃力が発生しているときに投げようとすると、技を喰らうハメになるぞ。なお、キングだけはしゃがみ投げ、ダウン投げという特殊な投げ技を使うことができる。それぞれの特徴を下に紹介しておくので、覚えておこう。キングを使わない人でもキングと戦う場合に役立つはずだ。

◀相手にしゃがまれると投げが成立せず空振りしてしまう。無防備状態になるぞ。

▲開始直後は両者とも投げ間合いの外にいる。だが、相手がパンチを出してくれれば、そこはもう間合い内。一歩も動かずに投げることができる。



◀横や背後からの投げ技もある。コマンドは、投げコマンドであれば何でもOK。

しゃがみ投げ

その名のとおり、しゃがんでいる相手を投げてしまう技。入力するコマンドによって、ジャンピングパワーボムとリバースゴリースペシャルボムとを使い分けることができる。相手をつかまえられなかった場合、中腰状態で空振りをする。

◀このように、しゃがんでいるところを投げてしまう。

ダウン投げ

地面に寝ている(ダウンしている)相手を直接投げてしまう技。相手との位置関係(頭側、足側など)や相手の体勢(仰向け、うつ伏せ)によって出る技も変わってくる。相手をつかまえられなかった場合、膝をつきつつ地面に向かって空振りをする。

◀体勢が変わると別の技が出るが、コマンドは同じ。

視点変更による位置の入れ代わりに注意!

投げ技が決まると、投げている最中と投げ終わった後に視点が切り換わる。その結果、両者の位置が入れ代わることがあるので気をつけよう。ただし、「マイキャラが投げ技の後で敵キャラより左にいれば視点切り換わり後も左に、右にいれば同じく右にいる」というルールを覚えれば混乱しないで済む。

ボタン同時押しの優先順位

4つあるボタンのうち2つを同時に押すと、優先順位の高い方が自動的に選択されて出る。この優先順位は全キャラ共通で「左パンチ>右パンチ>左キック>右キック」となっている。つまり、左パンチと右パンチを同時に押すと左パンチが、右パンチと左キックを同時に押すと右パンチが、それぞれ出るというわけだ。また、3つ以上のボタンを同時に押した場合は投げ技(気合い溜め)が優先されるようになっている。

左パンチ □ → 右パンチ △ ↙ 左キック ✕ → 右キック ○

ただし、キャラの固有技が設定されている場合はそちらが最優先される。ニーナが「右パンチ+左キック」を2回連続で入力した場合、1回めは優先順位どおりに右パンチが出るものの、2回めは左キックが出てしまう。これは彼女が「右パンチ、左キック」という固有技(PKコンボ)を持っているからだ。

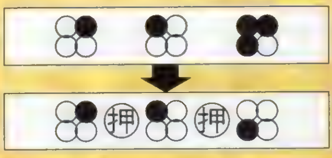
ボタン時間差押し

あらかじめ左(右)パンチを押し続けておくと、その後に左(右)キックを押すだけで投げ技を出すことができる。これが「ボタン時間差押し」だ。このテクニックを活用することで、複雑な技も楽に出せるようになるぞ。

◀あらかじめ3つ押しておけばラクに気合い溜めも出せる。

下はキングのチキンウィングフェイスロック。コマンドリストでの表記は上段のとおりだが、下段のように操作することで、簡単かつ確実に出すことができるようになる(押というのは、その前のボタンを押し続けるという意味)。右パンチと左パンチをそれぞれ押しっぱなしにしておけば、左キックを入力するだけで「右パンチ+左パンチ+左キック」という3つボタン同時押しと同じ効果を持たせることができるというわけ。このテクニックを有効活用しよう!

キングの「チキンウィングフェイスロック」の場合



クリーンヒットとカウンターヒット

一部の技(ポールの崩拳やシャオユウの架推掌がその代表例)は、密着するくらい近くから当てることでクリーンヒット扱いになる。こうなると威力がアップするので、相手の攻撃を横移動で避けたときなどは狙ってみよう。

また、すべての打撃技は「相手が攻撃モーション中で、その攻撃の当たり判定が発生する前に自分の攻撃を当てる」ことでカウンターヒット扱いになる。こちらも威力がアップするので、相手の反撃を誘うなどしてから狙ってみよう。

◀シャオユウの架推掌をクリーンヒットさせたところ。

▶カウンターヒット。具体的なダメージの計算式は160ページ。

カウンターヒットすると性質が変わる技も存在する

ニーナのファールキックなどをふつうに当てても相手はやられポーズを取るだけ。しかし、カウンターヒットさせると、そのままうずくまるようにダウンしてしまうのだ。ニーナの場合、すぐにディバインキャノンコンボなどで追い打ちすれば、空中コンボにつなげることもできる。

空中コンボ

相手を浮かせた後、いくつもの打撃技を連続して決めるのが空中コンボだ。浮いた側は地面に落ちるまで何もできないため、反撃される心配はゼロ。つまり、空中コンボをうまく活用すれば、それだけ優位に試合を進められるというわけ。浮かせる方法には大きく分けて2パターンがある。右アッパーやジャンプ右キックといった通常技と、仁の鬼殺しといった各キャラの固有技だ。

なお、技を空中でヒットさせる場合、その技が本来持っている攻撃力がそのままダメージになるわけではない(少し攻撃力が落ちる)ことも覚えておこう。

◀これはファランのライジングブレード。浮かせる高さは技によって異なる。

◀空中コンボ時の攻撃力は2発目が80%、3発目以降は60%に下がってしまう。

起き上がり

起き上がり時の操作方法は下図のとおり。これらは「横転→後転→起き上がり攻撃」というように組み合わせることもできる。

ポイントとなるのはクイック回復。Ⓐボタンを連打することで、ダウンしている時間を短縮することができるからだ。ただし、✚キーやほかのボタンと併用しないと意味がないので注意しよう。

✚キー操作			ボタン操作	
	その場起き上がり			
	⇖ ⇑ ⇗		□ 横転	△ クイック回復
後転	⇐ ★ ⇒	前転		
その場しゃがみ起き上がり	⇙ ⇓ ⇘ ※1	その場しゃがみ起き上がり	✕ 下段攻撃	○ 中段攻撃

横転

前転、後転

➡(⬅)

起き上がり攻撃

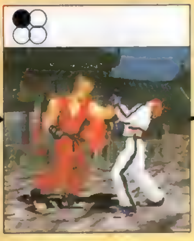
ライジングクロスチョップ

スプリングキック

牽制キック

※1:画面手前への横転や牽制キックなど、色々な使い方がある。

10連コンボ



10連まで続く

10連まで続く

これは5連止まり！

ポールのこのルートは、10連ではなく5連コンボになっている（この後にどんなボタンを押しても、6連目の技が出ることはない）。ほかのルートとうまく使い分けよう。

10もの技を連続して繰り出すという「鉄拳」シリーズ独自の攻撃方法。すべての技が連続技になっているわけではないが、その10連コンボの性質（上段攻撃か下段攻撃か、どんなタイミングで攻撃してくるのかなど）を知らない相手になら全部決めることも可能だろう。写真を見てもらえばわかるように、10連コンボの途中には分岐点がいくつか用意されている。いつも同じルートの10連コンボを出していると簡単に読まれてしまうので、相手の裏をかくように使っていきたい。

なお、ここでは「10連コンボ」とまとめて呼んでいるが、ルートによっては5連や8連コンボで終わってしまうものもある。また、10連コンボの入力を途中でやめ、そこから別のコンボや投げ技を狙いにいくこともできる。「鉄拳3」は「10連コンボだけを出していれば勝てる」というゲームではないので、どんなタイミングで使えば効果的なのかをよく考えて使っていきたい。

▶連続技ではないので、途中で割り込まれてしまうことがある。

ガード不能技

ガードすることができない技で、すべてのキャラに最低でも1種類ずつ用意されている。攻撃力の高い技がほとんどなので、当てることができれば一気に有利となる。ただし、コマンドを入れてから実際に攻撃するまでに時間がかかるため、相手にバレやすいのが欠点。初級者相手でもない限り、対戦で決めるのは難しいだろう。

吉光の毒霧、ニーナのデビルキッス、キングのジャガーインパクトなど、上段判定のガード不能技も存在している。これらはしゃがまれると空振りしてしまうので、使いどころに注意しよう。

◀熊のガード不能技、紅返し。攻撃力がとても高く、当たれば即KOに！

▶上段判定のガード不能技。しゃがむだけでよけることができるのだ。

ディレイ

一部のコンボは2発目以降を出すタイミングを遅らせることができる。わざと遅らせる（これを「ディレイをかける」という）ことで相手の読みをはずしたり、空中コンボを決めやすくすることが可能なのだ。

写真は仁の「追い突き→羅刹門・壱」という空中コンボ。上の写真は普通に出したときのもの。羅刹門・壱を一気に出してしまうと3発目の右パンチ攻撃が当たらないことがわかってもらえるだろう。一方、下の写真は2発目を出した後、ちょっとだけ待ってから（ディレイをかけてから）3発目を出したもの。このように空中で羅刹門・壱をすべてを当てるには、ディレイをかける必要があるのだ。

返し技

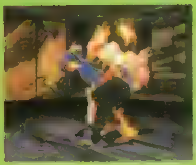
相手の上段＆中段攻撃を受け止め、そのまま逆に攻撃してしまうのが返し技だ。仁、ポール、ニーナの3人が使用可能で、相手が攻撃する瞬間に特定のコマンドを入れれば自動的に返すようになっている。ただし、投げ技や下段攻撃には負けてしまうので、こればかりに頼るのは危険だ。

なお、キングも返し技を持っている。使用方法はほかの3人と同じだが、キック攻撃しか返せないため使いどころが難しい。

◀仁とニーナは吉光の剣も返してしまう（ポールは不可能）。

◀キングの返し技。どちらの足を返すかによって技が変化する。

返し技を返すこともできるのだ！



相手に返し技を決められた場合、「読み負けた」とか「運が悪かった」と思ってあっさりとあきらめてしまうことが多い。しかし、こちらにも反撃の余地は残されているのだ。相手が返し技を出してくると思ったら、下のコマンドを入れておこう。こうすることで「チキン！」というボイスとともに、返し技をさらに返してくれるぞ！ 攻撃力は少ないものの、こちらはダメージを受けずに済むし、精神的にも優位に立てるだけに、これを狙わない手はない。

崩拳だけは相手キャラによってコマンドが変化することも覚えておこう。

左パンチ、左キック系の攻撃	→
右パンチ、右キック系の攻撃	→
仁とポールに崩拳を返されたら	↗
ニーナに崩拳を返されたら	→

ダッシュからの攻撃

崩拳や架推掌をカウンターで決めたり、投げ技で相手を遠くに放り投げたらダッシュからの攻撃を決めるチャンス。✚キーを前に3回素早く入力して(3回目は入れっぱなしにすること)走り出そう。コマンドに「相手と接触」とあるのは、走り続けていれば勝手に出る技。相手に避けられることも多いが、ボタン入力を必要としないので使いやすい。ボタン入力を必要とする技は状況に応じて使い分けていきたい。ホーミング性能の高いダッシュスライディングは下段攻撃。攻撃力はイマイチだが、当てやすい。ランチョップは中段攻撃。ガードさせれば相手を一瞬だけひるませることができる。なお、ダッシュスラッシュキックは固有技。仁、ロウ、ニーナ、ファラン、レイ、シャオユウらが使うことができる。

▶相手が後ろを向いているときにタックルするとこうなる。

◀キングはダッシュスライディングのかわりにこの技が出る。

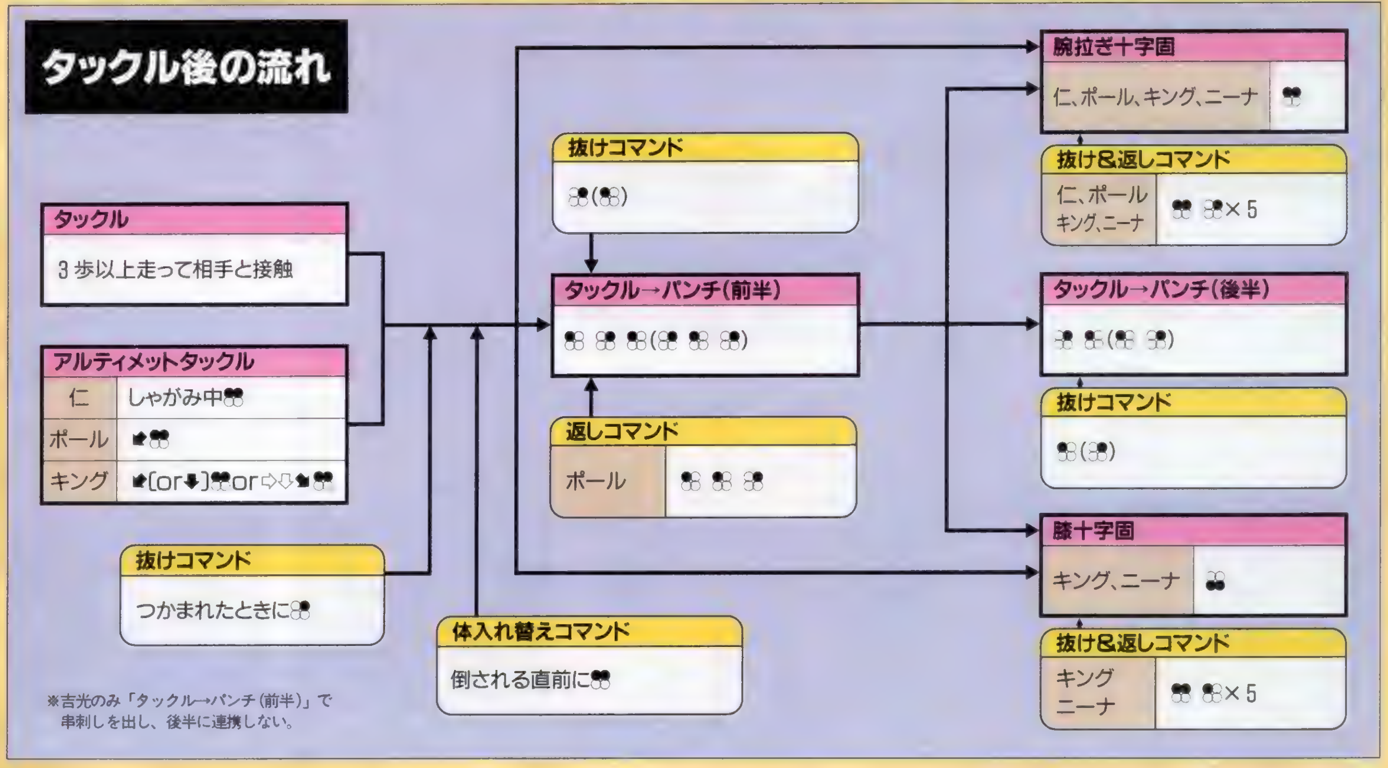
▲踏みつけは横転で避けることができる。踏まれる直前まで待ち、すぐに横転しよう。

ダッシュスライディング	ダッシュキック	タックル
3歩以上走って	3歩以上走って	3歩以上走って相手と接触

ランチョップ	踏みつけ	無敵ショルダーアタック
4歩以上走って	4歩以上走ってダウンしている相手に接触	4歩以上走って相手と接触

タックルからの攻防

タックルを決めた後の攻防をコマンドとともにまとめたのが下の図だ。基本となるのは「タックル→パンチ」という技で、全キャラ使用可能となっている。最初に出すパンチが右か左かで抜けコマンドも変わってくる点に注意しよう。右はキング、ニーナのみが可能な「タックル→腕十字固→返し」という流れを連続写真で紹介したものだ。



横移動

✚キーをチョコンと上下に入れることで画面の奥や手前に移動することができる。「鉄拳３」から取り入れられたこのシステムにまだ馴染んでいない人も多いだろうが、横移動を使いこなせるようになると格段にパワーアップする。この機会によく練習しておこう。相手との軸をずらす一番のメリットは、「直線的な攻撃をかわせる」という点にある。仁の胴抜きのように前進しつつ攻撃してくる技を避けるには、それなりの距離をバックステップする必要がある。しかし、タイミングよく横移動すれば必要最小限の動きで避けることができるのだ。ガードしたわけではないので、相手との間合いも離れない。もちろん、即座に反撃することもできるぞ。

なお、相手との距離によって横移動の軸ずらし効果が変わってくるので気をつけよう。移動距離は基本的に同じなので、遠くで横移動しても効果はイマイチ。だが、接近して出すと相手の斜め前方にまで移動できる（大きく軸をずらせる）のだ。接近戦でこそ横移動を使っていこう。

▲途中で攻撃を出すことで、横移動をキャンセルすることもできる。

ホーミング性能の高い技には注意しよう

多くの技はコマンドを入れた時点で攻撃目標を決める。だが、攻撃判定が出る瞬間に攻撃目標を決める技もあるのだ。

気合い溜め（チャージ）

４つのボタンを同時に押すと体中を光らせつつ気合い溜めポーズを取る（このとき、✚キーが入っているとキャンセルしてしまうので注意すること）。チャージが完了すると一定時間、体に光をまとうようになり、様々な効果が現われる。もっとも大きい効果は「当たった攻撃がすべてカウンターヒット扱いになる」というもの。チャージ中に攻撃力の高い技を当てれば、一発逆転も不可能ではないのだ。カウンターヒットさせると別の技に連携させることができるキングのグランドスマッシュも、チャージを利用することで連携を前提として出せるというわけ。技を相手にガードされても、わずかながらダメージを与えられる点もうれしい。

その一方でマイナス要素も存在する。チャージ中は無防備になってしまうし、相手の攻撃を受けるとその技がカウンターヒット扱いになってしまうのだ。

チャージは攻撃が当たるか（敵味方問わず）、一定時間たつと自然に消えてしまう。チャージに成功したら、早めに攻撃を仕掛けるように心がけよう。

◀キングのレッグラリアット。こちらはチャージしないで出したときのダメージ。

◀チャージ後にレッグラリアットを決めると、ここまで威力がアップする。

チャージ中はガードすることができなくなる

攻撃力がアップするというメリットがある反面、デメリットも存在する。✚キーをいくらガード方向に入れても、ガードできなくなっているのだ（もちろんニュートラルガードも不可能）。ガードではなく避けることを考えよう。

◀チャージしたら積極的に攻めに行くこと。守りに入ってもいいことはほとんどないのだ。

さばき

下段さばき

下段攻撃の攻撃力はたいしたことがないものの、そこからコンボにつなげられるとやっかいだ。相手がしつこく下段攻撃を狙ってくるようならば、下段さばきで反撃してみよう。ダメージを与えることはできないが、相手の体勢を崩すことはできるため、主導権を握ることが可能なのだ。

▲これが相手の攻撃をさばいた瞬間。もちろんこちらはノーダメージだ。

キングなら下段さばきからしゃがみ投げも狙える

▲相手の下段攻撃をさばく。✚キーを下方向に入れつつ左パンチ＋右キック（または右パンチ＋左キック）を押せば、さばくことができるのだ。

▲✚キーとパンチボタンをそのまま押し続け、キックボタンだけを押し直す（右キックなら左キックを押す）とジャンピングパワーボムになる。

相手の下段攻撃をさばいた後、すぐにしゃがみ投げのコマンドを入れれば投げることができる。ジャンピングパワーボムならコマンドも簡単なので、下段さばきとセットで狙っていこう。もちろん投げ抜けされる可能性はあるが、相手がとっさに反応できるとは思いにくいからだ。

上・中段さばき

ロウとシャオユウの２人は上・中段さばきも持っている。攻撃力こそないものの、使い方は仁やニーナの持つ返し技に近い。攻撃された瞬間に上・中段さばきを出して相手の体勢を崩し、すかさず反撃しよう。ただし、相手もすぐに動けるようになるため、出の遅い技はガードされてしまう。右アッパーなどのすぐに出る技で反撃するようにしよう。

レイで虎の構えを取り、前進しても自動的に上・中段さばきになる。ただし、さばけない技を出されると一方的に喰らってしまうので注意すること。過信は禁物というわけだ。

ロウのフェイクステップとレイの酔歩も相手の上・中段攻撃をさばく効果を持っている。ただしパンチ攻撃しかさばけないため、ほかの上・中段さばきほど効果は期待できない。

▲シャオユウの上・中段さばき。決めたらすぐに反撃しないとガードされる。

▲ロウのフェイクステップ。自動的に相手のパンチ攻撃をさばいてくれる。

受け身

地面にバウンドした瞬間にボタンを押すことで、受け身を取ることができる。こうすることで、前作までなら確定していたダウン攻撃をかわせるようになった。こちらがバウンドするという前提でコンボを出されても、ノーダメージでかわせるというわけ。受け身中には無敵時間も存在するから、「相手の攻撃をかわしつつ起き上がり、即座に反撃する」ということまで可能だ。受け身が終わったときはしゃがんでいるので、しゃがみ攻撃や立ち途中攻撃で反撃することになるだろう。

キングのジャイアントスイングや仁の超ぱちきといった投げ技に対しても、受け身を取ることができる。

▲パンチボタンを押すと画面奥に、キックボタンを押すと画面手前に受け身を取る。基本はボタン連打でいい。

▲受け身中はしゃがみ判定。タイミングよく攻撃を重ねられると…。

▲一部の投げ技は受け身を取ることができる。投げ抜けに失敗しても、あきらめずにボタンを連打していよう。

受け身が取れない場合も…

空中でうつ伏せにさせられたり、きりもみ状に回転してふっ飛んだ場合は受け身を取ることができない。逆にいえば「相手をそういう状態にもっていけば、高確率でダウン攻撃を決められる」ということ。うまくうつ伏せにする方法（浮かせた後に側面から攻撃すればＯＫ）や回転させるような技を見つけ出そう。

うつ伏せ

回転

投げ抜け

ほとんどの投げ技は、技をかけられた瞬間に決まったボタンを押すことで投げ抜け（投げられる前に相手の手を振りほどく）できるようになっている。抜けるためのボタンは左パンチか右パンチである場合が多いので、投げられたと思ったらパンチボタンを押してみよう。横投げや背後投げも抜けられるぞ。

キングやニーナの使う投げコンボも途中で抜けることができる。あらかじめ使用頻度の高いルートの抜けコマンドを覚えておこう。

▲抜けるためのボタンは相手のコマンドに対応している。L投げなら左パンチボタンだ。

▲投げコンボだって途中で抜けられる。タイミングとボタンを覚えておく必要はあるが。

技コマンドを出すコツ

コマンドリストのとおりに操作しているつもりなのに、うまく技を出せない場合がある。そんなときは、ここで紹介する３つのチェックポイントに注意して再挑戦してみよう。ちょっとしたコツさえつかめれば、意外と楽に出せるものなのだ。

☆（✚キーニュートラル）を意識する

仁の風神拳などには「☆」というコマンドが入っている。ついついあせって「⇨⇩⬊」と操作したくなる気持ちもわかるが、それでは出せない。意識的に「☆」を入れるようにしよう。ジョイスティックを使っている人ならば、スティックから手を離すくらいのつもりでＯＫだ。

これはレイの龍声中段脚やキングのグランドスマッシュでも同じこと。「☆」の部分を飛ばしてしまうと別の技が出てしまうので注意しよう。

▲「➡☆⇩⬊」と操作すればステップを踏む。これで風神拳が出る。

▲レイの龍声中段脚も「☆」が大切。失敗すると10連コンボが出る。

テンポは気にせず、一気に入力する

キャラの動きに合わせて「ポンポン」とテンポよくコマンドを入れても技が出てくれない場合がある。そんなときは、先行入力するつもりで「ポポポン」と一気に入力してみよう。羅刹門・壱のようにディレイをかけられる技がある一方で、破砕蹴のようにかなり素早いコマンド入力が求められる技もこのゲームには存在しているからだ。プラクティスモードで何度も練習して、入力タイミングを体に覚えこませよう。

▲仁の破砕蹴。ボタンをこするくらいの気持ちで一気に入力しよう

▲レイの拳暫連脚。フェイントもかけられるが、基本は先行入力だ。

より出しやすいコマンドに再構成する

少しくらい余分な操作が入ってもコマンドを受け付けてくれる。そこで、自分の出しやすいようにコマンドを再構成してみよう。キングのツームストンパイルドライバーならば✚キー部分の「⇧➡」を「⇩⇧⇦➡」としてみるといい。時間は余分にかかるが、逆に余裕ができて、成功率もアップするはず。サマーソルトＮＧのように複数のボタンを同時に押す必要がある技にはボタン時間差押しが有効だ。

▲「⇩⇧⇦➡」とするだけで、簡単に出せるようになるはず！

▲あらかじめボタンを押しておけば成功率も格段にアップする。

キャラクターコマンドリスト&ダメージシステム

前回詳しく説明できなかった、基本中のキホンである技について解説していこう。また多少マニアックな話になるが、ダメージについても深く掘り下げて説明していくぞ。

コマンドリストの見方

●=左パンチ(□ボタン)
●=右パンチ(△ボタン)
●=左キック(×ボタン)
●=右キック(○ボタン)

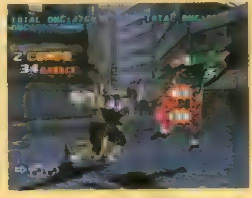
⇨=✚キーを入れる
➡=✚キーを長めに入れる
☆=✚キーニュートラル

コマンドはすべてキャラが右を向いているときのもの。攻撃種類の欄の表記は、
●上=上段攻撃　●中=中段攻撃
●下=下段攻撃　●不能=ガード不能技
となっています。また、備考欄に記してあるボタンをタイミングよく押すことで、その技から抜けることができます。

コマンドすべてを覚える必要はない!!

次のページからコマンドリストを掲載しているけど、実はすべての技を覚え込む必要はない。技の中には、使いどころが限定されているものがあったり、覚えるだけでＣＯＭ戦は楽勝なものがあったりする。基本的に押さえておきたいのは、アッパーなどの浮かせ技、ダウンを奪える技、ダウンしている相手を攻撃する技、そしてＬ投げ（左パンチ＋左キック）＆Ｒ投げ(右パンチ＋右キック)だ。これ以外にも、１つの技にボタンを追加することで別の技になるものもある。例えばガンジャックのパワーシザース。この技を出した後、ボタンを連打すればシザースメルトダウンになるぞ。また、浮かせ技に多い「しゃがみ前進始め」のコマンドは、⬇⇧と押せば簡単に出すことができるぞ。

▶プラクティスで実際に技を出せば、仕組みがわかる。


▶同じボタンをもう一度押すことで、別の技にシフト。

ダメージシステムの仕組みを解説!

●ノーマルヒットの場合

攻撃が当たった部位によって相手に与えるダメージは変動してしまう。腹に当たるとその技が本来持っている攻撃力の1.4倍に、手や足の先に当たると0.9倍に補正されてしまうのだ。 ……A

●クリーンヒットの場合

クリーンヒット時の専用ダメージが設定されている技は、規定距離よりも近くで当てることでクリーンヒット扱いになる。この場合の攻撃力は、その技が本来持っている攻撃力の1.5倍となる。当たった部位による補正はないため、技リストには「クリーンヒット時は～」と具体的な数値で記されている。 ……A

●カウンターヒットの場合

カウンターヒットとなった場合、計算はさらに複雑になる。下の式によってダメージが導き出されるのだが、このままではわかりにくいので詳しく説明していこう。なお、式にある「A」とは、ノーマルヒット&クリーンヒット時に導き出されたダメージのことだ。「相手のヒットフレーム数」とは、相手が出した技に攻撃力が発生した瞬間のこと。すべての打撃技はコマンド入力が完成しても、すぐに攻撃力を持つわけではない。腕を相手方向にのばすなどの予備動作が必ず含まれるからだ。この予備動作が完了し、攻撃力が発生するまでがこの数値となる（数値は技ごとに決まっている）。「相手の消化フレーム数」とは、相手のコマンド入力が完成した後、どんなタイミングでこちらの攻撃が当たったかを示している。

うんちく　「フレーム」とは時間を表す単位で、１秒は60フレームからなっている。つまり、60分の１秒単位でダメージが変化するというわけだ。

$$\text{相手の攻撃力} \times 0.3 \times \frac{\text{相手の消化フレーム数}}{\text{相手のヒットフレーム数}} + A$$

崩拳を例に挙げると…

敵のポールが出す崩拳を潰す場合で見てみよう。上の写真は崩拳の出始め、下は崩拳完成直前にダメージを与えたもの。このようにダメージもいろいろ変化するのだ。

ダメージ小
▶ちょうどステップを始めた直後を狙って攻撃したものがコレ。

ダメージ大
▶こちらは一番深く踏み込んだところに攻撃を喰らわせたところだ。

オープニングムービーのモーションキャプチャーシーンを公開!!

あの超美麗なオープニングCGムービーの、モーションキャプチャーシーンを入手したぞ。これはレイが爆風とともにジャンプするシーンの撮影風景。ムービーで見ると非常に短いシーンなのだが、ここまでこだわって作ったからあのクオリティがあるってことが十分わかるよね。

◀▲これからＣＧムービーに命を吹き込もうとしている瞬間だ！

▲アングルは違っているけれど、どちらも同じシーンだ。あのド派手な演出は、こうして作り上げられたもの。今更ながらナムコの技術には脱帽してしまう。

ゴン

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ペンギン突き	立ち途中に	中	15	
ペンギン突き	立ち途中に	中	15	
ウズラ蹴り	立ち途中に	中	20	
ウズラ蹴り	立ち途中に	中	20	
ヒヨコ突き	⇦	中	8	
ヒヨコ突き	⇦	中	8	
ミドルキック	⇦	中	17	
モグラ殺し	⇦	中	22	
裏ヒヨコ突き	背中を向け(or)	上	15	
裏モグラ殺し	背中を向け(or)	中	22	
裏ヒヨコ突き	背中を向け⇩(or⇩)	下	10	
裏モグラ殺し	背中を向け⇩(or⇩)	中	22	
キリン殺し	⬆(or⬈or⬉)	中	21	
ムササビ落とし	⬆(or⬈or⬉)空中で	中	15	
カラス突き	⬆(or⬈or⬉)空中で下降中に	中	8	
ウミウ突き	⬆(or⬉)	中	18	
狙いウミウ突き	⬆	中	18	
ダチョウダンス蹴り	⬆(or⬈or⬉)	中	15	
ゴンプレス	⬆(or⬈or⬉)空中で	中	15	
クマ倒し	⬆(or⬈or⬉)空中で下降中に	下	25	
ウズラ蹴り・左	⬆(or⬈or⬉)着地際に	中	20	
大ウズラ蹴り	⬆(or⬈)	中	15	
ダチョウダンス蹴り	⬉	中	15	
ゴンプレス	⬆(or⬈or⬉)空中で	中	15	
クマ倒し	⬆(or⬈or⬉)空中で下降中に	下	25	
ウズラ蹴り・右	⬆(or⬈or⬉)着地際に	中	20	
キツツキ突き	⇦	中	15	
キツツキ突き	⇦空中で	中	12	
キツツキ突き	⇦空中で下降中に	中	12	
キツツキ突き	⇦	中	15	
キツツキ突き	⇦空中で	中	15	
キツツキ突き	⇦空中で下降中に	中	12	
ダチョウダンス蹴り	⇦	中	15	
大ウズラ蹴り	⇦空中で	中	15	
空中スピンキック	⇦空中で下降中に	中	25	
大ウズラ蹴り	⇦	中	15	
大ウズラ蹴り	⇦空中で	中	15	
大ウズラ蹴り	⇦空中で下降中に	中	25	
モグラ殺し起き	連打	中	20	
ウズラ蹴り起き	前転中に連打	中	15	
カンガルー殺し起き	後転中に連打	中	22	
寝返りモグラ殺し起き	横転中に連打	中	20	
寝返りウズラ蹴り起き	横転後、前転中に連打	中	15	
寝返りカンガルー殺し起き	横転後、後転中に連打	中	22	
モグラ殺し起き	連打	中	20	
ウズラ蹴り起き	前転中に連打	中	15	
カンガルー殺し起き	後転中に連打	中	22	

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
寝返りモグラ殺し起き	横転中に連打	中	20	
寝返りウズラ蹴り起き	横転後、前転中に連打	中	15	
寝返りカンガルー殺し起き	横転後、後転中に連打	中	22	
スプリングキック	ダウン回復時に⇨⇨	中	20	
横転スプリングキック	横転後に⇦⇦	中	20	
イルカ跳び	ダウン回復時に⇨⇨	中	15	
寝返りイルカ跳び	横転後、前転中に⇨⇨	中	15	
裏イルカ跳び	ダウン回復時に⇦⇨	中	15	
寝返り裏イルカ跳び	横転後、後転中に⇦⇦	中	15	
ニワトリ突き	➡	特殊、中	7,14,21	
イノシシ殺し	⇨➡or走り中	中	25	
アルマジロ殺し	⇨➡or走り中➡	中、中	21	
アルマジロ殺し〜シカ突き	⇨➡	中、中	21,21	
カンガルー殺し	しゃがみ中⬈	中	20	
ヤシガニ落とし	しゃがみ中or⬇	中	25	
ダチョウ刈り	ジャンプ中	中、中、下	10,10,10	
スカンク殺し	⬅	不能	10	
ワニ殺し	➡	中	40	
ゾウガメ押し	しゃがみ⬊	下	21	
「野性の雄叫び」		不能	20	
ヤマアラシ殺し	入力直後にor	不能	15	
「おひるね」	⬇	体力回復		
「おじぎ」	⬊	特殊動作		
「しりもち」	⬈	特殊動作		
たつまきコンボ	×6	すべて下	すべて10	※1
ラッコ殺し	➡	中	40	
マンモス潰し	⬈	中、中	10,26	
ワニ払い	➡	下	12	
サイ返し	➡	下	15	
ヘビ落とし	⬊	中	15	
トリプルパンチ		上、中、中	5,8,6	
ゴンパンチ	⬅	上	30	
ペンギン突き	走り中or(立ち途中or)	中	15	
アシカ突き	➡⬇⬊	中	20	
野性走り	⬅	特殊移動		
ダブルウズラ蹴り	立ち途中	中	20	
蟻キック	走り中	下、下、下	22,7,7	
巨木倒し		不能	100	
ワニ払いコンボ	➡(or⇨)	下、下	12,12	
トビウオ殺し	⬆or⬈	中	35	
カツオの一本釣り	⬅	投げ技	17	
タマゴ割り	接近してor	投げ技	35	
サメ殺し	左側面で接近してor	投げ技	10,15,25	
ヘビ殺し(スネークスウィング)	右側面で接近してor	投げ技	42	
アリクイ殺し	背後から接近してor	投げ技	42	

※1＝すべて下段攻撃で、8発目のみ中段攻撃。攻撃力はすべて10で、8発目のみ8。

熊(クマ)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ベアヘブンキャノン	⇨	上、中、中	10,8,14	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中に⬇	中	12	
ストレート+エルボー+アッパー		上、中、中	12,21,20	
ベアパンチコンボ		上、上、中	18,15,18	
ベアナックル		中	21	
ダブルアッパー	立ち上がり途中に	中	21	
ダブルハンマー	or 立ち上がり途中に	中、中	21,22 or21,17	
ベアスイング	しゃがみ前進中に	中、中、中	15,12,15	
ベアスイング	しゃがみ前進中に	中、中、中	15,10,15	
アッパーラッシュ	⇧	中、中、中、中	10,15,10,15	
アッパーラッシュ	⇧	中、中、中、中	10,15,12,15	
メガトンクロー	⇦⇩⇩⇧	中	40	
ベアシザース	⇨➡(or⇨)	中	25	
ヒッププレス	⇧	中	26	
ワイルドスイング	⬇⇧	中、中、中、上	12,15,15,30	
ブラッドクロー	⬋や⬇後に	下、下、下、下	10,10,10,10	
ブラッドクロー	⬋や⬇後に	下、下、下、下	10,10,10,10	
その場しゃがみ				
ベアラッシュ(上段)	⬇➡	下、下、中、中、上	12,8,12,12,12	
ベアラッシュ(中段)	⬇⇧	下、下、中、中、中	12,8,12,12,15	
ベアラッシュ(下段)	⬇⬇	下、下、中、中、下	12,8,12,12,8	
ベアラッシュ(上段)	⬇⇧➡	中、中、上	15,12,12	
ベアラッシュ(中段)	⬇⇧⇧	中、中、中	15,12,15	
ベアラッシュ(下段)	⬇⇧⬇	中、中、下	15,12,8	
ベアラッシュ(上段)	⬇⇧➡	中、上	10,12	
ベアラッシュ(中段)	⬇⇧⇧	中、中	15,10	
ベアラッシュ(下段)	⬇⇧⬇	中、下	10,8	
テリブルクロウ	⇦	不能	35	
ローリングベア	⇦⇧⇧⇩⇩⇩⇧⬆⬇	中	40	
サーモンハンティング	⇦⇨	下	60	
バイオレンスアッパー	立ち上がり途中に	上	12	
バイオレンスクロー	立ち上がり途中に	中、中	12,27	
熊鬼神拳	⇨➡	中	22	
紅返し	⇦⬅	不能	200	
デッドリーステップ	相手がダウン中に⇩	下	20,60	
挑発		特殊動作		
気合い溜め		特殊動作		
ベアバイツ	接近して	投げ技	40	
ベアハッグ	接近して	投げ技	10.25	
ブルートスロー	左側面で接近してor	投げ技	10.15.25	
チョークスラム	右側面で接近してor	投げ技	40	
ブラッドサッカー	背後から接近してor	投げ技	70	
背中向きからの投げ掴み	背を向けてor	投げ技		
ベアぱちき	⇨➡	投げ技	35	
チアフルボールアップ	⇨⇧⇩⇧⇦⇨	投げ技	60	

ジュリア・チャン

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
通天砲		上、中、中	10,5,21	
通天砲	⇧	中、中	8,21	
前掃腿	しゃがみ途中に	下	10	※1
前掃十字把	しゃがみ途中に	下、中	10,21	
前掃連腿	しゃがみ途中に	下、上	10,23	
前掃扇腿	しゃがみ途中に⬇	下、下	10,10	
蒼空砲	立ち上がり途中に	中	15	
烈震踏	前大ジャンプ始めに	中	35	
斬捶	立ち上がり途中に	中	15	
斬捶通天砲	立ち上がり途中に	中、中、中	18,5,21	
突双掌		中(ガード後よろけ)	25	
崩捶	⇧	中	10	
大纏崩捶	崩捶ヒット中に		21	※2
衝腿	⇧	中	17	
背面取り	ヒット後⇦	上	12	
後掃腿	しゃがみ前進始めに	下	12	
穿弓腿	後掃腿中に	上	15	
絶招通天砲	➡	不能	50	
転身腿		上	20	※3
虎身肘	⇨➡	中	10	
疾歩掌拳	⇩⇧	中	14	
連拳		上、中	10,8	
疾歩崩肘	⬇⇧	中	20	
斬捶崩肘	立ち上がり途中に	中、中	15,22	
槍弓腿	⇧	中、下、上	8,12,15	
槍弓腿		中、下、上	12,12,15	
槍弓腿		上、中、下、上	10,5,12,15	
斬撃		中	15	
連拳大纏崩捶		上、中、中	10,15,21	※4
衝腿通天砲		下、中、中	8,9,25	
連拳上段脚		上、中、上	10,8,20	
連拳下段脚		上、中、下	10,8,10	
斬捶前掃連腿	立ち上がり途中に	中、下、上	15,12,23	
斬捶前掃十字把	立ち上がり途中に	中、下、中	15,12,21	
斬捶前掃扇腿	立ち上がり途中に⬇	中、下、下	15,12,10	
斬捶槍弓腿	立ち上がり途中に	中、中、下、上	18,5,12,15	
斬撃前掃連腿		中、下、上	15,12,23	
斬撃前掃十字把		中、下、中	15,12,21	※5
斬撃前掃扇腿	⬇	中、下、下	15,12,10	
斬撃通天砲		中、中、中	18,5,21	
斬撃槍弓腿		中、中、下、上	18,5,12,15	
斬撃崩肘		中、中	15,22	
崩捶上段脚	⇧	中、上	10,20	
崩捶下段脚	⇧	中、下	10,10	
迅脚前掃連腿		上、下、上	20,12,23	
迅脚前掃十字把		上、下、中	20,12,21	
迅脚前掃扇腿	⬇	上、下、下	20,12,10	

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
虎身連攻	⇨⇨	中、中	10,15	
天砲	⇨	中	15	
疾歩連肘	⇩⇦	中、中	14,21	
崩拳	⇨	中	21	
挑発		特殊動作		
気合い溜め		特殊動作		
デスバレーボム	接近して	投げ技	35	
フィッシャーマンズスープレックス	接近して	投げ技	30	
ブルドッキングヘッドロック	左側面で接近してorして	投げ技	40	
ジュリアナラ	右側面で接近してor	投げ技	45	
カーフブランディング	背後から接近してor	投げ技	50	
背中向きからの投げ掴み	背を向けてor	投げ技		
フルネルソンスープレックス		投げ技	37	
マッドアックス	⇩⇦⇦➡	投げ技	14.14.14	
フロントスープレックス	⇩⇦	投げ技	35	
ジャパニーズオーシャンサイクロンスープレックス	⬇⇦⇩⇦	投げ技	45	
下段さばき	⇦(or⇩)or(or⬇)	返し技		

ガンジャック

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ヘルプレス	⇦	中	20	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中に⬇	中	12	
マシンガンナックル	⇦	下、下、下、下、下、中	15,15,15,15,15,40	
マシンガンナックルPJ	⬇⇦	下、下、下、中	18,25,25,40	
ストレート→エルボー→アッパー		上、中、中	12,21,20	
ハンマーコンボ		上、上、中	18,15,18	
ダブルハンマー	or立ち上がり途中に	中、中	21,22 or21,17	
スイングＬナックル	しゃがみ前進中に	中、中、中	15,12,15	
スイングRナックル	しゃがみ前進中に	中、中、中	15,10,15	
メガトンパンチ	⇦⇦⇩⇦	中	40	
パワーシザース	⇨⇨(or➡or⇨)	中	22	
ヒッププレス	⇦	中	26	
ワイルドスイング	⬇⇦	上、中、中、上	12,15,15,30	
ギガトンパンチ	⇦⇦⇩⇦⇨(その後レバー一回転)	不能	20,40,60,80,199	※6
ブラッドファン	⬋や⬇後に	下、下、下、下	10,10,10,10	
ブラッドファン	⬋や⬇後に	下、下、下、下	10,10,10,10	
その場しゃがみ	⇩	特殊動作		
ハンマーラッシュロー	⬇⬇	下、下、中、中、下	10,8,12,12,8	
ハンマーラッシュミドル	⬇⇦	下、下、中、中、中	10,8,12,12,15	
ハンマーラッシュハイ	⬇➡	下、下、中、中、上	10,8,12,12,12	
ハンマーラッシュロー	⬇⇦⬇	中、中、下	15,12,8	
ハンマーラッシュミドル	⬇⇦⇦	中、中、中	15,12,15	
ハンマーラッシュハイ	⬇⇦➡	中、中、上	15,12,12	
ハンマーラッシュロー	⬇⇦⬇	中、下	10,8	
ハンマーラッシュミドル	⬇⇦⇦	中、中	15,10	
ハンマーラッシュハイ	⬇⇦➡	中、上	10,12	
ブラボーナックル	⇩	中45		
シザースメルトダウン	➡(or⇨)	中、下	22,15	
シザースメガトン	➡(or⇨)⇦	中、中	22,25	

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
メルトダウン	しゃがんだ状態から⇦	下	21	
シット＆ヒッププレス	⬇中に	中	35	
メガトンスィープ	⇦⇦⇩⇦	下	29	
メガトンストライク	しゃがんだ状態から	下、中	10,25	
バイオレンスアッパー	立ち上がり途中に	中	20	
コサックコンボ	⬋	下、下、下、下、下、下	18,12,10,12,12,12	
アッパーラッシュ	⇦	中、中、中、中	10,15,10,15	
エクスプローダー	⇦⇦⇩⇦⇨⇦	中	22	
ダークネスカッター	⇨	不能	101	
ヘッドスライディング	➡(or⇨)	中(後半下段)	25	
ダイブボマー		不能	60	※7
ライトニングハンド	⇦	下	12	
チェルノ	しゃがみ状態で	下	21	
気合い溜め		特殊動作		
ジゾークラッシュ	接近して	投げ技	35	
リフトアップスラム	接近して	投げ技	30	
サイドリフトスロー	左側面で接近してor	投げ技	40	
ハンギングネックスロー	右側面で接近してor	投げ技	40	
スパイナルクラッシュ	背後から接近して	投げ技	30.40	
デスシュート	背後から接近して	投げ技	70	
背中向きからの投げ掴み	背を向けてor	投げ技		
パイルドライバー	⇦➡	投げ技	58	
バックブリーカー	⇩⇦⬅	投げ技	45	
ピラミッドドライバー	⇩⇦➡	投げ技	40	
カタパルトスロー	⬉	投げ技	30	
カタパルトスロープラス	⇦⬉	投げ技	30	
パニッシュメントドロップ	⬈	投げ技	33	
パニッシュメントメガトン	⬈⇩⬉	投げ技	60	
スラッピングダウン	⬋	投げ技	32	
ジョーブレーカー	⇨➡	投げ技	35	
ヘルプレス	⇦	投げ技	25	
フェイスバッシャー	ヘルプレス成功後	投げ技	10	

※１＝前掃腿は立ち右キックからつながる。
※２＝崩拳ヒット後は必ず入る。
※３＝前掃腿につながる。
※４＝１発目がカウンターヒット時のみ３発つながる。１発目の攻撃力は相手の攻撃力によって変動する。
※５＝前掃腿は立ち右キックからつながる。
※６＝✚キーを回転させるごとに、攻撃力が20→40→60→80→199と変化する。
※７＝続けて左キック＋右キックを２回押すことにより飛距離が伸びる。

なお、気合い溜めが発動している間はガードをすることができない。また、気合い溜め後の１発目はカウンター扱いになる。(気合い溜めに関しては、この技を使えるキャラ共通)

悠久幻想曲 2nd Album

イベントの発生日や発生条件など、気になるデータを一挙に大公開！　さらに重要ポイントも徹底解説だ。

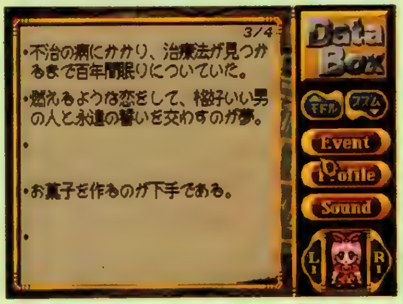
発売中 育成SLG	▶¥5,800　▶メディアワークス ▶MC（2ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前作のサブキャラ５人がメインキャラに昇格、オープニングソングはあのタケカワユキヒデ氏が作詞・作曲を担当！　などなど魅力満載で登場したシリーズ第２弾。発売から約２週間が経ったけど、お目当てのキャラとのエンディングは見られたかな？　前作とは異なり、今回はクリアすべき条件が少ないので、意外と簡単でしょ？　で〜は次の目標をプレゼントしちゃおう。それはプロフィールを埋め尽くすこと！　完全制覇を目指して、頑張ってね。（（Z佐藤）

プレイに役立つ超重要データを一挙に大公開！

「悠久」シリーズの最大の見所といえば、やっぱりイベントだろう。第２弾の「悠久２」にも途中の選択肢でシナリオが分岐するものや、１度エンディングを見たあとの２回目のプレイで発生！　といった特殊なイベントなども用意されているぞ。そんなわけで今回はメインイベントの発生日と、各キャラに用意されてる４種類のイベント（テーマ、休日、トラブル、任務）のデータを公開していこう。



▲未体験のイベントの中にプロフィールの項目を埋めるカギが隠されている可能性もアリ。全部埋められるかな？

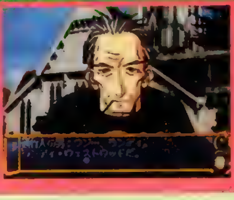
メインイベント、テーマイベントには分岐がある！

左でも説明した「分岐するイベント」とは、物語の核をなすメインイベントと、各キャラに用意されているテーマイベントのこと。分岐のポイントは会話の選び方にあるぞ。具体的なことはまだいえないので、いろいろと試してみてね。

▲どう分岐したかでエンディングの展開が異なることも！　１度で全部見るのは不可能なので、何度も挑戦してみよう。

◀シナリオの分岐時にはメッセージウインドウの左端にマークが……。

メインイベント発生データ



▶「流れ者」では必ずランディに出会っておこう。

イベントNO.	タイトル	発生日	あらすじ
1	流れ者	６月27日	見知らぬ男たちが大勢で街にやってきた！　その目的を探るべく情報収集に奔走。
1.5	黒衣の男	８月13日	流れ者たちを先導していたランディと出会う。彼は主人公にボウガンを向けて……。
2	姿なき脅迫者	10月７日	自警団の解散を推進するテイラー評議員のところに脅迫状が届く。その真相は？
3	Start of War	12月27日	エンフィールドの周辺の森に、200体以上の魔物が出現！　準備を整え現場に向かう。

スゴロクバトルの必勝法をまるごと伝授！

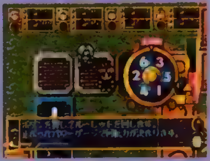
スゴロクバトルは、スケジュールでスゴロク任務の仕事を実行すると発生するようになっている。エンディングには直接影響しないので、実行する必要性は薄いかも!?　でも実行すれば新たな発見があるのは間違いないぞ。ここではスゴロク任務の発生データと必勝法を紹介していくので、これを参考に挑戦してみよう。

発生方法は簡単！

▲ウインドウの色が青は通常の仕事。緑はスゴロク任務だ。

●ゲージを調節して"目"を連発だ

ルーレットの回転の勢いはゲージの長さで決定。そのためゲージを調節すれば大きな目を狙うことも可能なのだ。ここで簡単にできる目押しを紹介しよう。



◀大きな目が出せれば勝利は確実。２つの目押しを必ず会得しよう。

１つ先の目を出す場合

１つ先の目を狙うときは、ゲージを最小にして決定しよう。現在出ている目の左隣が５や６の場合には、この方法が役立つぞ。タイミングを間違えるな！

ゲージは最小

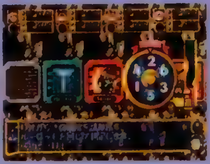
現在出ている目を出す場合

現在出ている目を再び狙うときは、ゲージを最大にして決定しよう。大きい目が出たときには、この方法で同じ目を出し、ライバルに差をつけよう。

ゲージは最大

●ワナを解除する秘訣

ワナを解除するときにはキャラの瞬発力が影響するのだが、それを確実に上げるのは難しい。だからルーレットで大きな目を狙うのが、確実な方法だ。



●戦闘になったら全力で！

戦闘で負けると所持金の半分を奪われ、さらに１回休みになる。戦闘になったら後先考えず、魔法や覚醒能力を駆使して全力で戦うようにしよう。

スゴロク任務発生データ

スゴロク任務はひと月に２回ずつ用意されていて、時期が過ぎると自動的に更新される仕組みになっている。今回は、４月〜12月まで18のスゴロク任務のデータを紹介しよう。

発生月	仕事の内容	依頼主
４月上旬	イベント整理	美術館の館長
４月下旬	舞台の手伝い	クリス
５月上旬	大工仕事	雑貨店の店主
５月下旬	宣伝活動	水晶の館の占師
６月上旬	配達	メロディ
６月下旬	大工仕事	アリサ
７月上旬	配達	エル
７月下旬	植物の採取	トーヤ
８月上旬	酔っ払い退治	トーヤ
８月下旬	植物の採取	洋品店の女店主
９月上旬	発掘・調査	科学研究所所長
９月下旬	盛り上げ役	マーシャル
10月上旬	イベント手伝い	アリサ
10月下旬	モンスター退治	リサ
11月上旬	建築物の補修工事	サーカス団長
11月下旬	街のゴミ拾い	トラヴィス
12月上旬	配達	パティ
12月下旬	行方不明者の捜索	ショート家執事

©1997　Starlight Marry／Media Works Inc.　イラスト／moo

キャラ別データ集

第1回 由羅、トリーシャ、ディアーナ、イヴ、アルベルト編

データの見方をチェック!
今号と次号の2回に分けイベントデータを公開だ。まずはデータの見方をチェック！

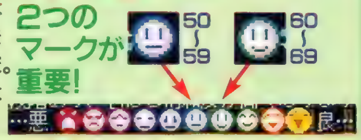
テーマイベント
キャラを仲間にしているだけで自動的に発生する。ただし表の3番目と4番目は、どちらか一方しか発生しない。2番目のイベントで選んだ会話で分岐する。

休日イベント
発生月の休日に「遊びに行く」のコマンドを実行して対象キャラの所へ行くと発生する。基本的に2人の会話で進行するぞ。デート気分で楽しんじゃおう。

トラブルイベント
対象キャラとの信頼度が50～65（詳細はキャラのデータを参照）のときに発生日を迎えればOK。仲間全員が会話に参加するにぎやかなイベントだ。

任務イベント
発生日に指定されている仕事を主人公と対象キャラの2人が実行していれば発生する。他の仲間を混ぜてもOK。その場合はしっかり会話にも参加してくる。

●信頼度のマークを数字に直すと……
各キャラのイベントデータで信頼度はすべて数字で表記してある。この数字をマークに直した場合のものが右の写真だ。信頼度は10段階に変化するけど、重要なのはこの2つだけ！　確認しておこう。



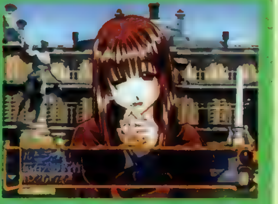
●データ覧の見方●

発生日
イベントが発生する日付。ほとんどの場合は1日のみだが、休日イベントだけは発生月となっていて、発生期間が1カ月ある。発生日の前にはデータをセーブしておこう。

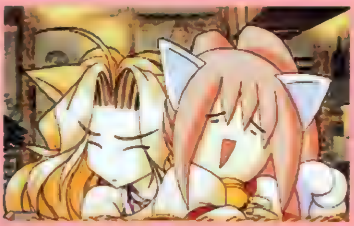
発生場所
イベントが発生する場所。発生月の休日に指定の場所へ遊びに行こう。

条件仕事
イベントを発生させるための条件になっている仕事。入力を間違えるな！

★誕生日について
各キャラの誕生日にはミニイベントが用意されている。ただ信頼度が60以上でないと発生しないので、休日に遊びに行ったり、ペアで仕事をしたりして上げておこう。プレゼントできる品物は3種類。いちおう最良の品物はあるが、最悪時のリアクションも見逃せないところ。最低3回は挑戦だ。


▲誕生日の前にデータをセーブ。そして全部の答えを試してみよう。

橘　由羅



DATA

HP：120　MP：180
筋力：25　耐久力：28　瞬発力：26
魔法力：31　抵抗力：28
スキル：神秘1
魔法：錬金魔法
フレイム・ジェイル

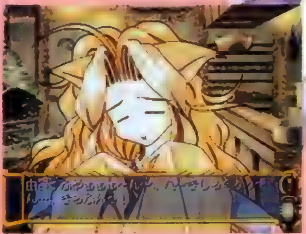
自由奔放な暮らしが影響してか、どのパラメータも平均値以下。取り柄になるような能力もないので、育てるのにちょっと苦労しちゃうかも。あせらず気長に育成していくのが良いだろう。
鍛練するスキルは、やはり魔法が会得できる教養や信仰などがベスト。力仕事は苦手みたいなので控えめに！

●テーマイベント

タイトル	発生日
Talk With	7月4日
くもり空	10月4日
Feel a Partner	2月20日
心への贈り物	2月20日

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
エッセンス	5月13日	60
闇に光りて	9月2日	65
誤算	12月5日	65


▶休日イベント3。お酒を飲んでも酔わないハズの由羅が大暴走!?

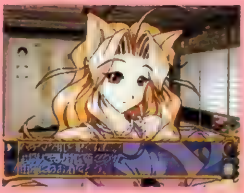
●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
信じる者　導かれる者	6月	由羅の家
誘われて	8月	陽のあたる丘公園
真実はお酒の中に	3月	さくら亭

●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
エンターテイナー	8月8日	50	イベント手伝い

◎誕生日／11月7日



お風呂が好きな由羅には「ヘチマ」が◎。次に良いのはやっぱり「お酒」。逆に汗くさいイメージの強い「武闘大会」は×。信頼度とやる気が大幅に減少してしまうので覚えておこう。

トリーシャ・フォスター

熱しやすく冷めやすい性格のせいか、パラメータも平均的。長所も短所もないといったところ。それだけに好きなように育成することができるぞ。キミだけのトリーシャに育てちゃおう。強いてアドバイスするなら、やはり魔法関係をまかせるのがベスト。教養、信仰のスキルを上げて物理、神聖魔法を会得だ。

▶やはりあった戦闘時のトリーシャチョップ! さて出し方は……。

DATA

HP：140　MP：160

筋力：30　耐久力：37　瞬発力：30

魔法力：38　抵抗力：32

スキル：体術1　交渉1

魔法：なし

●テーマイベント

タイトル	発生日
すれちがい	6月26日
自分の居場所	11月27日
眠れぬ夜	3月18日
秘めた想い	3月18日

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
花も嵐も踏み越えて	5月27日	60
アニキ	9月13日	65
幸せの方程式	1月3日	65

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
流行を追い求め	5月	夜鳴鳥雑貨店
グルメな休日	1月	ラ・ルナ
憧れの人	7月	グラシオコロシアム

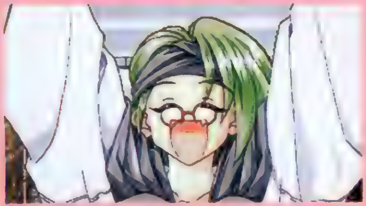
●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
ライト&ダーク	4月22日	50	イベント手伝い

◎誕生日／9月27日

予想通りトリーシャには「流行の靴」が最良。自信と信頼度がアップするぞ。次は「かわいい小物」だ。ちなみに「食事」でも信頼度は上がるが、ある理由で断られる。その理由とは……？

ディアーナ・レイニー



●テーマイベント

タイトル	発生日
いつかきっと	5月9日
試練の時	9月24日
はじめての気持ち	1月7日
医の道を志す者として	1月7日

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
大切な人	7月20日	65
一生分の笑顔	11月25日	65
侵略者	3月2日	65

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
召し上がれ	4月	さくら亭
動物達の受難	9月	クラウンズサーカス
血の惨劇	10月	ラ・ルナ

●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
かくして流行は生まれた	10月15日	50	店の手伝い

DATA

HP：130　MP：170

筋力：28　耐久力：30　瞬発力：43

魔法力：29　抵抗力：27

スキル：教養1　交渉1

魔法：精霊魔法
　　　ウンディーネ・ティアズ

◀テーマイベント2。手当の最中に血を見て気絶。一体どうなる？

「魔法医術は邪道！」というのは物語中だけみたい。信仰のスキルを鍛えれば、神聖魔法もバッチリ覚えられる。
ＨＰが低めなので、育てるなら魔法使いとして鍛えていくのが良いだろう。立派なお医者さんに育てられるかな？

◎誕生日／6月12日

どの答えを選んでも信頼度がアップする。ただ最良を求めるなら「ケーキ」かな。「薬草大百科」は所持金が減少。最悪な答えは「実験台」だ。自信がかなり減少してしまうので注意。

イヴ・ギャラガー

頭脳明晰な女性だけあって、どのパラメータも平均以上。バランスが良く、どんな仕事を実行しても無難にクリアしてくれるだろう。ただ仕事が成功しすぎるため、自信過剰の状態異常が発生しやすい。発生したら、休日に「遊びに行く」を実行して治療すること。育成するときは長所の教養を伸ばし、物理魔法を集中的に覚えさせていこう。

◀トラブルイベント2。父の形見の人形が行方不明に！ しかし…。

◎誕生日／8月9日

「花束」が最良。やっぱ女性なら喜ばないはずがないのだ。自信と信頼度がアップするぞ。次は「マジックアイテム」。そして最悪は「交換日記」だ。交際のきっかけには、ならないみたい。

DATA

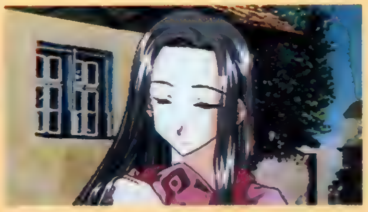
HP：130　MP：170

筋力：34　耐久力：33　瞬発力：34

魔法力：37　抵抗力：32

スキル：技巧1　教養3

魔法：物理魔法
ルーン・バレット
アイシクル・スピア



●テーマイベント

タイトル	発生日
Bad Omen	7月25日
儚き影の後を追って…	10月23日
Luke-Dolls	3月13日
沈黙が語るもの	3月13日

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
失われた魔術書	4月10日	50
想うが故に	8月19日	65
禁断の呪文書	12月24日	65

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
愛読書	7月	さくら亭
トップ・シークレット	12月	旧王立図書館
Raid Of Kids	2月	旧王立図書館

●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
いい加減な会計係	6月8日	50	書類整理

●テーマイベント

タイトル	発生日
闘争の行方	7月12日
アクシデント	11月11日
想いの先には	2月9日
ボックス・ランチ・ラプソディ	2月9日

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
ゴースト・シンガー	4月26日	60
闇に包まれた街	8月11日	65
閉じられたドア	12月19日	65

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
プレゼントは誰のため？	8月	夜鳴鳥雑貨店
新作を手に入れろ	9月	洋品店ローレライ
Remember	3月	陽のあたる丘公園

●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
ただいま修理中につき…	9月22日	50	建物の改築工事

DATA

HP：210　MP：90

筋力：50　耐久力：48　瞬発力：30

魔法力：23　抵抗力：30

スキル：技巧2　体術1

魔法：なし

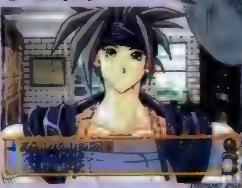
アルベルト・コーレイン

いつも自警団で訓練をしているらしく、攻撃に関してはエキスパート。スゴロク任務を実行するつもりなら、仲間に加えておくのが良いだろう。育成するときも、長所を伸ばすようにく技巧、体術のスキルを鍛えまくるのがベストかな。

◀任務イベント1。ジョートショップでアルベルトキレる!?

◎誕生日／1月6日

食欲旺盛なアルベルトには「お食事券」が一番！ かなり喜ばれ、信頼度とやる気がアップするぞ。2番目は「アイシャドウ」。そして最悪は「納豆」だ。どうやら嫌いな食べ物らしい。



第9回 悠久のひろば

ゲームの発売に伴い、編集部にくるハガキも増えた感じ。みんな本当にありがとう。今回もハガキを中心に、プレゼントや人気投票の速報をお届けだ。

イラストのお部屋

掲載枚数の記録を更新し続けていたけど、ちょっとひと休み。今回は合計33点のイラストハガキを掲載するぞ。

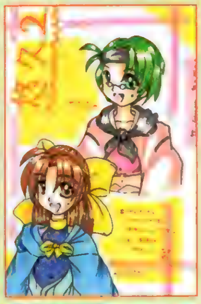
◀福岡県　わずはりんさん：このままポスターにしてもよさそう。

◀長崎県　吉井和さん：他人に慣れるのに時間がかかるだけなのだ。

▶東京都　明星飛鳥さん：ヘキサがテディの箱の中を見たがる場面は必見。

◀愛知県　秋瀬ひなきさん：立派なお医者さんに育てることができたかな？

◀神奈川県　海陸あいらさん：たくさんのイラストをどうもありがとう。



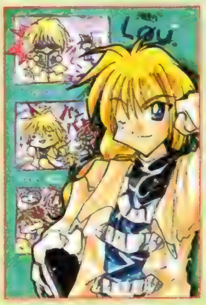
◀長野県　朝日河まやさん：クリスが登場する任務イベントもある。

▲千葉県　ペルダンディーさん：イラストも構図もイイ感じなのだ。

▶千葉県　経堂ナミキさん：スッゴクよく描けてるね。次回作も待ってるよ。

▼千葉県　ももんがさん：どうやらイベントもあるみたい。お楽しみに！

◀埼玉県　PS373さん：ルーもこの同好会の一員なのかな。



◀青森県　鈴原橙果さん：どこに掲載されるかわからないのでお見逃しなく。

▲東京都　横江知子さん：ヴァネッサとのハッピーエンドは見られたかな？

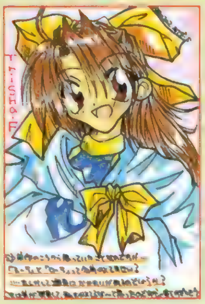
▶栃木県　霧原涼さん：思いっきり楽しみたいなら、必要な投資かも。

▶埼玉県　NoMiさん：CDドラマのほうでもバッチリ活躍しているぞ。

▶千葉市　宮本明さん：新しいコスチュームのイラストにも挑戦してみてね。

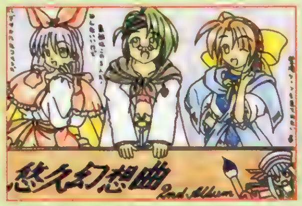
◀北海道　神崎みゆさん：あ〜ん、エプロンの雪だるまがないよん！

▶埼玉県　小林豊さん：なんだか春っぽい雰囲気が出ていてグッドなのだ。



◀茨城県　桜貝麻葱さん：似てるかも。同じ王族の出身だったりとか……？

▶岩手県　端姫玉蘭さん：躍動感があってかなりグッド！　次回作にも期待。



▲香川県　夜鳴鳥さん：初投稿ありがとう。本命は誰なのかな？

◀兵庫県　CHIBETTOさん：とっても上手に描けているのだ。

▲大阪府 三日月哀さん：タコさん、カニさんウィンナーとかも得意そう。

▶埼玉県 あさみうはるさん：お気に入りは誰？

▼新潟県 結接蘭・破接蘭さん：人気上昇中なのだ。

◀千葉県 有水友貴さん：エンフィールドでもモテモテみたい。

▲宮城県 ウバさん：ピンク色だけなのがスゴイ！

▲沖縄県 摩也勝さん：詳細は不明だけど、実際に名前の由来なのかも。

▼神奈川県 くっきーのカンさん：さすが天才。かなりカンペキな美青年かも。

▼北海道 如月さかなさん：その後の経過はどうかな。

▶宮城県 いずみみやさん：他にも3人が登場！

▶秋田県 石井洋美さん：意外とお似合いかも。

▶群馬県 神崎みことさん：リオと由羅はセットで！

▶大阪府 吉岡卓哉さん：えっD6が動かない？ 問い合わせてみてね。

速報！ 人気キャラクターコンテスト

すべての『悠久』ファンが注目しているキャラクターコンテストの最新速報を発表だ。第1位は前回と同じくトリーシャが死守！ ただし、第2位のローラがジリジリ差を縮めてきているぞ。このままだと入れ替わる可能性も……。そして第3位にはメロディを抜き、リオが上がってきている。この戦いも目が離せないところだ。それ以下の順位も、アルベルトが9位から5位にランクアップしたり、ヴァネッサがシーラを僅差で追い抜いたり、さらにパティが7位から10位に転落したりと目まぐるしく変動中。今後どうなるか、まさに予想不可能な状態なのだ。人気投票へのハガキは、4月23日の消印まで有効。対象キャラはメインキャラ20人とクレア、ヘキサ、リカルド、アリサ、テディだ。最終的に第1位を獲得するのはいったい誰か？

ベスト10発表

1	トリーシャ	476P
2	ローラ	383P
3	リオ	226P
4	メロディ	211P
5	アルベルト	198P
6	ヴァネッサ	187P
7	シーラ	186P
8	ルー	135P
9	アレフ	110P
10	パティ	104P

▲第1位を守り抜いたトリーシャだが、油断はできないかも。ライバルたちの足音が、近くまで迫ってきているのだ。

素敵なグッズをありがとう

▲香川県 聖冬騎さん：特にキーホルダーがイイ感じ。たくさん送ってくれて本当に感謝感激！

編集部に送られてくるたくさんの手作りグッズの中から、今回は特別に2つの品物を紹介しちゃうぞ。どっちもデキは超グッド！ また新しいのを作ったら送ってね。待ってるからね。

▲北海道 しるこさん：ガンバって作ってあるね。デキもグッド！

コンプリートセット！ 『悠久』トレカプレゼント！

数あるトレーディングカードの中でも、かなりの人気を得ている『悠久』のトレカ。それをなんと完全セットで、1名にプレゼントだ。応募はハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号。それに記事の感想を書いて、右のあて先（「悠久のひろば」トレカプレゼント係）まで！ たくさんの応募待ってるよん。

1名に！

▶全144種類のカードが完璧にそろっている。

[おハガキ募集中!]

みんなのアツ～イ思いがこもった素敵なイラストハガキや手作りグッズ。それに記事に関して気付いた点やゲームをプレイした感想などは、すべて下のあて先へ！ 人気投票はしめ切りが迫っているので、投票しようと思っている人は遅れないでね。

あて先!

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃プレイステーション
「悠久のひろば」係まで!

ブシドーブレード弐

隠しキャラの出現条件をついに公開！　ラスボス攻略や専用技紹介も含め、今回も『BB弐』を徹底解析！

発売中 対戦ACT	▶¥5,800　▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

シンプルな操作で、緊張感のある奥の深い戦闘が楽しめる「BB弐」。百斬の間が出現したり、隠しキャラが存在するなど、まだまだ遊べるところがたくさんあるぞ。それに、友だちと対戦するなら、一度は通信対戦で遊んでほしい。オウンビューモードだけでゲームが展開するので、いつもと違った感覚でゲームをプレイすることができるのだ。さらに、武家屋敷という専用ステージもあるし、対戦が熱くなること請け合いだぞ。（傭兵）

カッツェ＆ツバメ　2大中ボス使用法公開!!

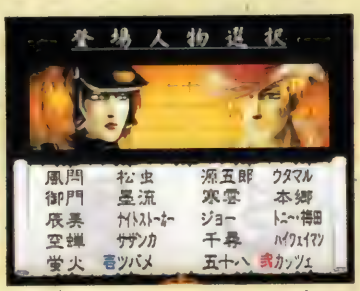
〝決戦の間〟でプレイヤーを苦しめたカッツェ、ツバメの拳銃使いたちが使用可能に！　彼らの出現条件はもちろんのこと、プロフィールやキャラ使用時の戦い方も紹介しよう。

使用条件　〝百斬の間〟タイムアタックを15分以内にクリア

カッツェとツバメの使用条件は、上で紹介しているとおり、〝百斬の間〟を15分以内にクリアすればいい。鳴鏡キャラでクリアするとツバメ、捨陰キャラでクリアするとカッツェが使えるようになる。この〝百斬の間〟で使える武器は打刀に限定されている。鳴鏡、捨陰のメインキャラである6人は、全員打刀に専用技を持っているので、とくにどのキャラが有利ということはない。専用技はP.172から紹介しているので、そちらを参照してほしい。

▲前半のザコ忍者は、立って剣を振るだけ。ただし、後半になるに従い、踏み込み攻撃や連続攻撃を使ってくることが多くなる。無理な突っ込みは危険。

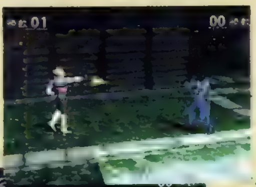
▼ラストに待ち構えるのは、前作同様バカ殿。15分が過ぎるまでに到達して倒せば、カッツェたちが使えるようになる。全力でバカ殿を倒そう。



▲15分クリアを達成すると、キャラクター選択画面にカッツェやツバメの名前が表示されるのだ

カッツェはこう使え！

動きが素早い上に、スキの少ない拳銃での攻撃が強力なカッツェ。ただし、弾丸を補充する場合に大きなスキが発生する。そのスキをついて攻撃されると反撃ができないので気をつけたい。フリーランニングを活用し、ヒット＆アウェイで対戦者と戦っていくのがベスト。



▶間合いはほぼ無限。連射性能も高いぞ。

◀斜め上にも攻撃可能。段差の下からも狙える。

シュヴァルツ・カッツェ

武器データ　リボルバー　装弾数10（補充可能）

ドイツ出身の拳銃使い。金で雇われればどんな汚い仕事でもする殺し屋だ。前作で風門たちの命を狙ったが失敗。逆に致命傷を負ってしまう。捨陰の刺客として鳴鏡の者を狙う。

▲銃を撃つ姿勢は、立ったままの状態、片膝をついた状態の2種類。膝をついているときは、頭が無防備になる。

▼連射性能は低いが威力は十分。相手の攻撃に合わせて、正面から銃を撃てば、確実に相手を倒すことができる。

ツバメでの戦い方

ツバメは銃身の長い軍用ライフルを使いこなす。長い銃身を使い、近距離なら相手の武器を弾くことが可能。ただし、弾を発射するときにスキが発生してしまうので注意が必要だ。スキをつかれないためにも、間合いを広くとって、遠距離からの攻撃を狙え。

ホッキョク・ツバメ

朝鮮半島出身の44歳の女性。前作では、ラスボス直前に登場して巧みな剣技を披露した。今回は、武器を剣から銃に持ち替え、捨陰党の前に立ちふさがる。鳴鏡の切り札的存在。

武器データ　ライフル　装弾数10（補充可能）

カッツェとツバメが使えるモードは3つ

カッツェやツバメで注意しておきたいことは、使えるモードが限られているということ。〝対刃の間〟〝対抗の間〟〝連結の間〟の3つのモードのみカッツェたちを使えるのだ。彼らは武器替えが不可能なので、使える武器は基本的に銃だけ。そのため、〝対刃の間〟や〝連結の間〟で、カッツェとツバメを選んで対戦すると、銃撃戦を楽しむことができるのだ。ただし、〝対抗の間〟では銃の使用は不可。このモードだけ、カッツェやツバメは竹刀を持って戦うことになる。彼らの腕前はいかに!?

対刃の間

▲通常の2P対戦モード。一撃必殺の戦いを制するのはどちらだ!!

連結の間

▲〝連結の間〟では、3DガンSTGのような迫力ある戦いが体験できる。〝連結の間〟だけのオリジナルステージ〝武家屋敷〟で戦おう。

対抗の間

◀竹刀で戦うカッツェ。前作を含め、剣を持つ姿が見られるのは、ここだけ。

▶大将をカッツェやツバメにして勝てば、彼らの演舞を見ることが可能。

ブシドーブレード弐

© 1998 スクウェア／ライトウェイト

決戦の間、ラストに待ち構える究極の剣士たちを討て!!

「BB弐」において最強の技と能力を持つラスボスたち。鳴鏡でゲームを始めた場合、捨陰党の総帥・柊大納と戦うことになり、捨陰の場合は、鳴鏡の総本山"踏鞴神社"の神主、榊玄鷹と戦うことになる。柊大納と榊玄鷹の装備している武器は打刀。そのため、剣の振りが素早く、攻撃にスキが発生しにくくなっている。それにもまして恐怖なのが、彼らの持つ能力。大納はどんな攻撃も弾き返す驚異的な防御力を持つ鎧を装着している。そして玄鷹は、こちらの攻撃を見切り、一瞬で姿を他の場所に移すことができる。ここでは、驚異の特殊能力を持つラスボスの攻略法を伝授しよう。

決戦の間

▲鳴鏡のラスボスがいるのは、踏鞴神社の境内。道場のように平坦な地形で、障害物や段差などは存在しない。連続攻撃で玄鷹を追いつめろ！

▲捨陰党で始めたときのステージ1と同じ場所に捨陰のラスボスはいる。こちらも障害物のない平坦なステージなので、思う存分戦うことができるぞ。

捨陰　全身を鎧に包まれた捨陰党総帥

800年前に滅亡した須恵家の重鎮、柊家の末裔にあたる。柊家は、代々捨陰党の中核をなしてきた家で、現在捨陰党の本部となっている"蛇恍院"建立のために尽力を尽くしたという経緯を持っている。柊大納は、柊家という家柄もあるが、剣の腕も確かで、捨陰党総帥としての能力を十分以上に有している。頑強な鎧に身を包んでいるため、能力的にも、他の捨陰党のメンバーとは一線を画している。

▲表の大技攻撃。最初に身を屈めるので、こちらの攻撃が当たらないことも。

◀飛び込み系の攻撃も使ってくる。剣で攻撃して弾き返すように攻撃すること。

柊 大納 攻略

大納は、重くて頑丈な鎧に身を包んでいるので、どんな攻撃も弾かれてしまう。攻撃は、連続技よりも単発技を使ってくることが多く、少し離れていると真直叩き斬りを、接近していると表の大技などを的確に選んで出してくる。一見攻守ともに完璧に思える大納だが実は弱点が存在する。それは、背中の紋の部分だ。この弱点さえ突ければ、一撃で大納を倒すことができる。弱点以外の場所に攻撃が当たっても、無条件に弾かれてしまうので、フリーランニングから側面に回り込むようにして攻撃しよう。

▲フリーランニングで大納の側面に回り込む。そのまま接近しよう。

▲攻撃がヒット。真正面から攻撃しているだけでは倒せない。

鳴鏡　神秘的な力と技で神社を守る

代々、鏡家の血筋を須恵家の残党から守ってきた、踏鞴神社神主の末裔。鏡家の血筋を守るという本来の目的が世に隠されているため、神主としての仕事も代々受け継いできた。神に仕える仕事をしているためか、榊家の者は通常の人間が持たない特別な力を持つ者を多く輩出している。もちろん、この玄鷹もその力を有しており、敵の剣の攻撃を、時空を超越して回避するという超能力まがいの技を使いこなす。

◀玄鷹も踏み込みや大技をよく使う。

▶玄鷹のスキに攻撃してもワープされる。

榊 玄鷹 攻略

こちらが攻撃を仕掛けると、瞬間移動して攻撃を回避してしまう榊玄鷹。攻撃回避のため姿を消してから、現れた瞬間にスキが発生する。出現場所は徐々にプレイヤーに近くなってくる。まずは、何度も攻撃して瞬間移動を使わせ、玄鷹が近くに出現したら、八相からの表攻撃など、出の速い技を使えば攻撃を確実に当てられるはず。

▲攻撃を加えると、姿を消す。

◀出現場所を確認しよう。

◀出現場所に攻撃を重ねるようにして戦う。

そして、鳴鏡の真のラスボス登場！

鳴鏡の強敵、榊玄鷹を倒すと、次に踏鞴神社の本殿へと舞台は移る。その祭壇の前には、1人の女性が座っている。その姿はまるで自らの死を覚悟しているかのように見える。その女性に話しかける捨陰党の刺客……彼女を殺すか、殺さないかでその後の展開は、決定される……。

▲夕霧を手に近づく嬢。「あなたがそうなの？」という質問に、女性は「来ましたか」と答える。

ラスボスへの行動によりEDが変わる!!

斬る

女性との会話後、本殿内を自由に移動できる。ここで女性に近づき攻撃すると、彼女を倒すことができる。目的を達成した捨陰のメンバーの心によぎるのは!?

◀倒れる女性。捨陰の因縁が終わった瞬間だ。

斬らない

女性を斬らないで、女性の後方にある本殿の出入口から外に出ると、また別の展開になる。ここでは、それぞれ捨陰のメンバーたちの考えを知ることができるのだ。

◀武士道に反すると、女性を斬らなかった嬢。

メイン&サブキャラの
専用技&からみ技紹介!

DPS流 キャラ別、オススメ

構え一覧

打刀	大上段	正眼	上八相
ロングソード	大上段	中段	高矢射
野太刀	鳥居	下段	逆手右車
ブロードソード	十字留	裾囲	右車
薙刀	八相	脇構え	中段

決戦の間進行チャート

オススメ武器のブロードソードは攻撃時のスキが大きい。軽い武器を持っている相手に注意。

ステージ	
1	場所:鳴鏡館前 敵:ザコ忍者×7
2	場所:龍門柵 敵:ザコ忍者×5/トニー・梅田【野太刀】
3	場所:安志田川鉄橋下(蛍火) 敵:ザコ忍者×6/五十八【槍】
4	場所:材木置き場 敵:ザコ忍者×5/寒雲【打刀】
5	場所:神望崎灯台 敵:カッツェ【拳銃】
6	場所:踏鞴神社境内(松虫) 敵:ザコ忍者×6/燐【ロングソード】
7	場所:須恵里・蜜柑畑 敵:ザコ忍者×4/源五郎【ブロードソード】
8	場所:蛇恍院 敵:柊大納

風門はこう戦え! 強力な打撃で敵を押せ

専用技を持たず、からみ技がメインの風門。彼はパワータイプなので、ブロードソードなどの重量のある武器を持たせた方が真価を発揮できる。蛍火などのサポートキャラにとってブロードソードは重量があり過ぎるが、リーチの長さでその弱点をカバーしつつ戦うといいだろう。特に、敵の攻撃のスキに重ねるように技を出すといいぞ。胴返しなど、なるべく剣の斬り返しが速い技を出すようにする。右車からの丙式・天冥斬りも、上段に構えている相手に対して有効だぞ!

▲強力な攻撃を出し、相手にスキができたらからみ技に挑戦しよう。

からみ技

武器	構え	技名	コマンド
打刀	大上段	手縛	(密着状態で)←×
	上八相	足搦	(密着状態で)←×
ロングソード	大上段/引手中段	手縛	(密着状態で)←×
	高矢射	足搦	(密着状態で)←×
野太刀	鳥居	雨季船	(密着状態で)←×
	逆手右車	草追風	(密着状態で)←×
ブロードソード	十字留	竜桶	(密着状態で)←×
	右車	草追風	(密着状態で)←×

構え一覧

打刀	大上段	正眼	上八相
ロングソード	大上段	中段	高矢射
野太刀	鳥居	下段	逆手右車
ブロードソード	十字留	裾囲	右車
薙刀	八相	脇構え	中段

決戦の間進行チャート

薙刀は近距離戦を強いられるので拳銃との相性が悪い。敵が弾を込めているスキを攻撃しよう。

ステージ	
1	場所:鳴鏡館前 敵:ザコ忍者×7
2	場所:背戸鉱山鉄道・駅跡 敵:ザコ忍者×5/ハイウェイマン【野太刀】
3	場所:安志田川鉄橋下(墨流) 敵:ザコ忍者×6/ウタマル【ロングソード】
4	場所:入安[illegible]舞台 敵:ザコ忍者×5/寒雲【槍】
5	場所:造船所跡 敵:カッツェ【拳銃】
6	場所:踏鞴神社参道(サザンカ) 敵:ザコ忍者×6/燐【ロングソード】
7	場所:蛇恍院墓地 敵:ザコ忍者×4/源五郎【ブロードソード】
8	場所:蛇恍院 敵:柊大納

御門はこう戦え! 薙刀で遠距離から攻撃

薙刀に専用技を持つ御門。もちろん、どれも使える技ばかり。サポートキャラのサザンカと墨流は2人ともパワータイプのキャラなので、薙刀を使っても振りが遅くなったりしない。相手の攻撃を牽制しつつ、遠距離から敵を突いて攻撃するのがいいだろう。攻撃時は、こちらの動きが封じられないように間合いを広く取って戦うこと。間合いに入ってきたら牽制、相手の攻撃が空振りしたらすかさず攻撃といった、受け身の攻撃が薙刀の正攻法だ。先制攻撃で相手の体勢を崩しにいってもいい。

▲通常攻撃に専用技を織り込みつつ、攻撃のバリエーションを広げるように戦おう!

専用技

武器	構え	技名	コマンド
打刀	大上段/上八相	蛇の目	→R2×
ロングソード	全段	蛇の目	→R2×
薙刀	八相	兜割り	→R2○
	八相	蛇の目	→R2×
	八相	落ち葉	←→×

構え一覧

打刀	大上段	上八相	二刀流
ロングソード	大上段	引手中段	高矢射
野太刀	鳥居	下段	逆手右車
ブロードソード	十字留	裾囲	右車
薙刀	八相	脇構え	中段

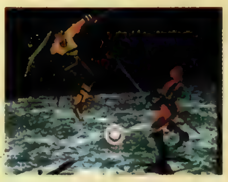
決戦の間進行チャート

打刀の場合、パワー系の敵が野太刀、ブロードソードなどを使っている場合は注意しよう。

ステージ	
1	場所:鳴鏡館前 敵:ザコ忍者×7
2	場所:踏鞴神社参道 敵:ザコ忍者×5/本郷【槍】
3	場所:明月庵竹林(ナイトストーカー) 敵:ザコ忍者×6/燐【野太刀】
4	場所:産廃処理場予定地 敵:カッツェ
5	場所:蛇城鼻 敵:ザコ忍者×5/千尋【ロングソード】
6	場所:船着き場(空蝉) 敵:ザコ忍者×6/寒雲【打刀】
7	場所:蛇恍院・桜門 敵:ザコ忍者×4/源五郎【ブロードソード】
8	場所:蛇恍院 敵:柊大納

辰美はこう戦え! スピード重視で攻める

バランスタイプの辰美は、打刀に専用技を多く持っているので、「BB弐」の基本的な武器である打刀を装備させるのがベスト。サポートキャラとして登場する空蝉は、打刀で専用技とからみ技を、ナイトストーカーも打刀で専用技を繰り出すことができるので、攻撃において心配する必要はない。


◀飛び込み系の技を駆使して、敵を撹乱しろ。

専用技

武器	構え	技名	コマンド
打刀	大上段/上八相	兜割り	→R2○
	大上段/上八相	蛇の目	→R2×
	大上段/上八相	拝み手	→←×
	大上段/上八相	二兎	R2○○
ロングソード	全段	二兎	R2○○
野太刀	鳥居	拝み手	→←×
	鳥居	丙式・朧月	←→○××××
	全段	二兎	R2○○
ブロードソード	十字留	拝み手	→←×
	十字留	丙式・朧月	←→○××××
	全段	二兎	R2○○
薙刀	全段	二兎	R2○○

※構えの"全般"とはどの構えからも出すことができる技です。また、コマンドはすべて1P側キャラをサイドビューで使用している場合のものです。

技&武器攻略!!

表の見方

"決戦の間進行チャート"では、場所の項目のカッコ内にそのステージでプレイすることになるサポートキャラを表示。また、ステージにボスキャラが出現する場合は、敵の項目のカッコ内にボスキャラが持っている武器を表記しています。

構え一覧

打刀	上段	下段正眼	居合
ロングソード	上段	中段	矢射
野太刀	崩し鳥居	引下段	逆手車
ブロードソード	斜十字	下段裾囲	引手右車
槍	清眼	上段	下段

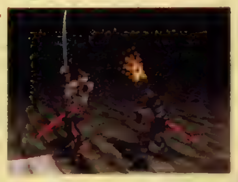
決戦の間進行チャート

技の出の遅いキャラと戦う場合、攻撃がカウンターでヒットすることも。とくに孃に注意。

ステージ	
1	場所:蛇恍院 敵:ザコ忍者×5
2	場所:船着き場 敵:ザコ忍者×4/松虫【ブロードソード】
3	場所:放置船甲板(五十八) 敵:ザコ忍者×5/辰美【ロングソード】
4	場所:豊羅ダム取水塔 敵:ホッキョク・ツバメ【ライフル】
5	場所:鳴鏡館道場 敵:ザコ忍者×3/風門【ブロードソード】
6	場所:復元天守(千尋) 敵:ザコ忍者×5 御門【薙刀】
7	場所:迷ひ橋下 敵:ザコ忍者×4 空蝉【打刀】
8	場所:踏鞴神社境内 敵:榊玄應

源五郎はこう戦え! 鋭い剣技で敵を一閃

打刀や野太刀など、日本刀に精通している源五郎。彼の力を最大限に活かせるのは野太刀だが、サポートキャラの千尋が使う際はちょっとつらい。専用技も持っているので、打刀の使用をオススメする。専用技にも使える技が多いので、専用技をメインに連続技を組み込んで戦っていこう。


◀専用技では、唐竹割りが特にオススメ。

	武器	構え	技名	コマンド
専用技	打刀	上段	変移抜刀一文字	← ×
		上段	変移抜刀十文字	←
		上段	唐竹割り	←×
		上段	竜尾	→←×
	野太刀	崩し鳥居	変移抜刀一文字	←○×
		崩し鳥居	変移抜刀十文字	←○
		崩し鳥居	唐竹割り	←×
		崩し鳥居	稲妻返し	→←○
		崩し鳥居	竜尾	→←×
からみ技	打刀	上段	手縛	(密着状態で)←×
	野太刀	崩し鳥居	雨季船	(密着状態で)←×
		逆手車	草追風	(密着状態で)←×

構え一覧

打刀	下段正眼	右八相	居合
ロングソード	上段	引手中段	矢射
野太刀	崩し鳥居	引下段	逆手車
ブロードソード	斜十字	下段裾囲	引手右車
槍	清眼	上段	下段

決戦の間進行チャート

ロングソードで薙刀と戦う場合、敵に攻撃が届かないことがある。軸ずらしなどで対処しよう。

ステージ	
1	場所:蛇恍院 敵:ザコ忍者×5
2	場所:船着き場 敵:ザコ忍者×4 墨流【ロングソード】
3	場所:新ジャックビル地下(ハイウェイマン) 敵:ザコ忍者×5/辰美【ブロードソード】
4	場所:龍門トンネル跡 敵:ホッキョク・ツバメ【ライフル】
5	場所:鳴鏡館道場 敵:ザコ忍者×3/風門【野太刀】
6	場所:踏鞴神社参道(ウタマル) 敵:ザコ忍者×5/松虫【打刀】
7	場所:迷ひ橋 敵:ザコ忍者×4 御門【薙刀】
8	場所:踏鞴神社境内 敵:榊玄應

寒雲はこう戦え! 接近戦を挑んで戦え

軽くて、スキの少ない連続攻撃を繰り出せるロングソードが、寒雲のオススメ武器。登場するサポートキャラの全員がこの武器に専用技を持っている。遠くからの攻撃が苦手なので、ヒット&アウェイで戦おう。フリーランニングや軸移動を駆使して、接近戦に持ち込めるかどうかがカギだ。

◀目潰しから攻撃に移る二鷹は有効な技。

	武器	構え	技名	コマンド
専用技	打刀	右八相	変移抜刀一文字	← ×
		右八相	変移抜刀十文字	←
		右八相	蜻蛉斬り	→R2×
		右八相	轍	←→
		右八相	竜尾	→←×
		下段正眼 右八相	二鷹	R2×○
	ロングソード	全段	二鷹	R2×○
	野太刀	崩し鳥居	轍	←→○
		全段	二鷹	R2×○
	ブロードソード	全段	二鷹	R2×○
	槍	清眼	蜻蛉斬り	→R2×
		清眼	稲妻返し	→←○
		全段	二鷹	R2×

構え一覧

打刀	上段	下段正眼	居合
ロングソード	上段	引手中段	矢射
野太刀	崩し鳥居	引下段	逆手車
ブロードソード	斜十字	下段裾囲	引手右車
槍	清眼	上段	下段

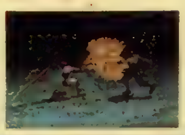
決戦の間進行チャート

槍と薙刀、同タイプの武器は武器弾きが起こりやすい。敵の構えを計算に入れて対処しよう。

ステージ	
1	場所:蛇恍院 敵:ザコ忍者×5
2	場所:船着き場 敵:ザコ忍者×4/蛍火【ブロードソード】
3	場所:蛇喰鼻(トニー・梅田) 敵:ザコ忍者×5/辰美【ロングソード】
4	場所:[illegible] 敵:ホッキョク・ツバメ【ライフル】
5	場所:鳴鏡館道場 敵:忍者×3/御門【打刀】
6	場所:[illegible](本郷) 敵:ザコ忍者×5/サザンカ【薙刀】
7	場所:迷ひ橋下 敵:ザコ忍者×4 風門【野太刀】
8	場所:踏鞴神社境内 場所:榊玄應

孃はこう戦え! 遠距離から敵を突く

孃の専用技は打刀やロングソードに多いが、パワー系の本郷、スピードのトニーと考えると、比較的誰でも使いこなせる槍がオススメ。突きのスキが少ないので、どんな相手も圧倒できるだろう。近距離戦に弱いので、戦うときは一定の距離をキープすること。


◀突き攻撃をメインに戦おう。

	武器	構え	技名	コマンド
専用技	打刀	上段/右八相	変移抜刀一文字	← ×
		上段/右八相	変移抜刀十文字	←
		上段/右八相	蜻蛉斬り	→R2×
		上段/右八相	竜尾	→←×
		全段	二鷹	R2×
	ロングソード	全段	変移抜刀一文字	← ×
		全段	変移抜刀十文字	←
		全段	蜻蛉斬り	→R2×
		全段	稲妻返し	→←
		全段	轍	←→
		全段	二鷹	R2×
	野太刀	崩し鳥居	変移抜刀一文字	← ×
		崩し鳥居	変移抜刀十文字	←○○
		全段	二鷹	R2×○
	ブロードソード	全段	二鷹	R2×○
	槍	全段	二鷹	R2×○

ブシドーブレード弐

～鳴鏡サポートキャラ～

空蝉

オススメ武器 野太刀

鳴鏡一の剣技の達人

野太刀と打刀など、日本刀系の武器に専用技を持つ空蝉。パワータイプなので、重い武器もたやすく扱えるところが強みだ。彼のパワーを活かすためにも、リーチのある野太刀を持たせて、敵の攻撃をかわしながら攻撃できる拝み手と通常技を使いつつ、積極的に攻めていこう。

◀技の速さも特筆すべき点だ。

構え一覧

打刀	大上段	上八相	二刀流
ロングソード	大上段	引手中段	高矢射
野太刀	鳥居	下段	逆手右車
ブロードソード	十字留	裾囲	右車
薙刀	八相	脇構え	中段

決戦の間進行チャート

ステージ	
1	場所:鳴鏡館前 敵:ザコ忍者×7
2	場所:背戸鉱山鉄道・駅跡 敵:ザコ忍者×5／五十八【野太刀】
3	場所:安志田川鉄橋 敵:ザコ忍者×6／嬢【槍】

	武器	構え	技名	コマンド
専用技	打刀	大上段 上八相	兜割り	→R2○
専用技	打刀	大上段 上八相	拝み手	→←×
専用技	野太刀	鳥居	拝み手	→←×
からみ技	打刀	大上段	手縛	(密着状態で)←×
からみ技	打刀	上八相	足搦	(密着状態で)←×

蛍火

オススメ武器 ロングソード

技のスピードが決めて

キャラの特性から考えると、蛍火にはロングソードを持たせたい。ブロードソードだと、剣の振りや動作が遅くなってしまい、かえって不利。近距離戦がメインになるので、反撃を受けないように、相手の攻撃のスキを突くように戦った方が良いだろう。

◀素早さを生かして接近戦を挑め。

構え一覧

打刀	大上段	上八相	正眼
ロングソード	引手中段	高矢射	二刀流
野太刀	鳥居	下段	逆手右車
ブロードソード	十字留	裾囲	右車
薙刀	八相	脇構え	中段

決戦の間進行チャート

ステージ	
1	場所:鳴鏡館前 敵:ザコ忍者×7
2	場所:背戸鉱山鉄道・駅跡 敵:ザコ忍者×5／ハイウェイマン【槍】
3	場所:安志田川鉄橋(風門) 敵:ザコ忍者×6／五十八【野太刀】

	武器	構え	技名	コマンド
専用技	打刀	全段	二兎	R2
専用技	ロングソード	引手中段／高矢射	二兎	R2
専用技	ロングソード	引手中段／高矢射	蛇の目	→R2×
専用技	ブロードソード	十字留	拝み手	→←×
専用技	ブロードソード	全段	二兎	R2

松虫

オススメ武器 打刀

二刀流で攻撃せよ

バランスタイプの松虫は打刀を持つと二刀流の構えができる。二刀流は、突くタイプの技が豊富で技のスキが少ない。二刀流をメインに、相手の構えを見ながら、こちらの構えを変えて戦おう。サブウェポンを投げてから攻撃に移る二兎を使って、敵の不意を突く手もあるぞ。

◀松虫と打刀の相性は良いのだ。

構え一覧

打刀	大上段	正眼	二刀流
ロングソード	大上段	引手中段	高矢射
野太刀	鳥居	下段	逆手右車
ブロードソード	十字留	裾囲	右車
薙刀	八相	脇構え	中段

決戦の間進行チャート

ステージ	
1	場所:鳴鏡館前 敵:ザコ忍者×7
2	場所:紫翠窟 敵:ザコ忍者×5 ハイウェイマン【槍】
3	場所:迷ひ橋(墨流) 敵:ザコ忍者×6 千尋【野太刀】

	武器	構え	技名	コマンド
専用技	打刀	大上段	拝み手	→←×
専用技	打刀	大上段／正眼	二兎	R2○○
専用技	野太刀	鳥居	拝み手	→←×
専用技	野太刀	全段	二兎	R2○○
専用技	ブロードソード	全段	二兎	R2○○

墨流

オススメ武器 ブロードソード

力技で敵を打ち倒す

パワータイプである墨流は、重い武器も軽々と扱うことができる。西洋系の武器、ブロードソードとの相性がとくに良い。専用技は持っていないが、ブロードソード、野太刀、ロングソードにからみ技を持っている。からみ技を狙うなら、武器弾きなどで相手の体勢を崩し、構えや攻撃ができない状況に追い込んでから、攻撃していこう。

▲ステージ1の忍者でからみ技の練習をしよう。

構え一覧

打刀	大上段	正眼	上八相
ロングソード	大上段	引手中段	高矢射
野太刀	鳥居	下段	逆手右車
ブロードソード	十字留	裾囲	右車
薙刀	八相	脇構え	中段

決戦の間進行チャート

ステージ	
1	場所:鳴鏡館前 敵:ザコ忍者×7
2	場所:紫翠窟 敵:ザコ忍者×5 五十八【ロングソード】
3	場所:迷ひ橋下(松虫) 敵:ザコ忍者×6 千尋【槍】

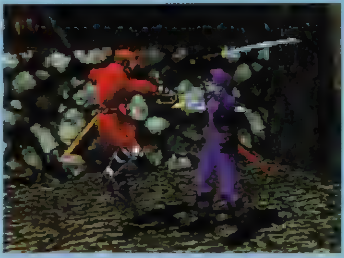
	武器	構え	技名	コマンド
からみ技	ロングソード	全段	手縛	(密着状態で)←×
からみ技	野太刀	鳥居 逆手右車	雨季船	(密着状態で)←×
からみ技	ブロードソード	十字留 右車	竜桶	(密着状態で)←×

ナイトストーカー

オススメ武器 ロングソード

蛍火と同門の忍者

蛍火と修行をともにしたという過去を持つナイトストーカー。キャラの特性も似ており、スピードタイプで、打刀やロングソードなどの武器を扱うのを得意とする。ナイトストーカーで戦うときは、スピードを活かし、敵が剣を振りかぶったとき、攻撃のスキなどに技を重ねる。接近戦がメインとなるので、サブウェポンなどを使い、敵に接近するチャンスを作れ。



▲対戦相手を撹乱できる、素早い動きが彼の長所だ。

構え一覧

打刀	大上段	正眼	上八相
ロングソード	大上段	引手中段	高矢射
野太刀	鳥居	下段	逆手右車
ブロードソード	十字留	裾囲	右車
薙刀	八相	脇構え	中段

決戦の間進行チャート

ステージ	
1	場所:鳴鏡館前 敵:ザコ忍者×7
2	場所:龍門棚 敵:ザコ忍者×5／トニー・梅田【槍】
3	場所:明月庵竹林 敵:ザコ忍者×5／嬢【野太刀】

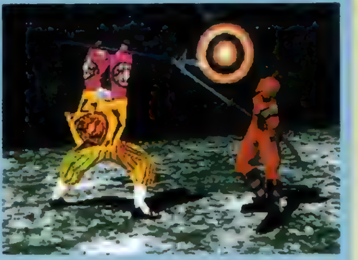
	武器	構え	技名	コマンド
専用技	打刀	大上段 上八相	兜割り	→R2
専用技	打刀	大上段 上八相	蛇の目	→R2×
専用技	ロングソード	全段	蛇の目	→R2×

サザンカ

オススメ武器 薙刀

妖しく敵を攻撃する

サザンカはパワータイプなので、すべての武器を無難に使いこなすことができる。固有技がからみ技というところも、パワータイプであることを示している。ロングソード、野太刀、ブロードソードにからみ技を持ってはいるが、オススメ武器は薙刀。リーチが長いのはもちろんのこと、サザンカに使わせると武器の振りが速い。近距離戦さえ挑まれなければ、自分のペースで戦いを展開することができるだろう。



▲離れた間合いから敵をチクチク突いて倒そう。

構え一覧

打刀	大上段	正眼	上八相
ロングソード	大上段	引手中段	高矢射
野太刀	鳥居	下段	逆手右車
ブロードソード	十字留	裾囲	右車
薙刀	八相	脇構え	中段

決戦の間進行チャート

ステージ	
1	場所:鳴鏡館前 敵:ザコ忍者×7
2	場所:踏鞴神社参道 敵:ザコ忍者×5／本郷【ロングソード】
3	場所:明月庵竹林 敵:ザコ忍者×6／五十八【野太刀】

	武器	構え	技名	コマンド
からみ技	ロングソード	全段	手縛	(密着状態で)←×
からみ技	野太刀	鳥居 逆手右車	雨季船	(密着状態で)←×
からみ技	ブロードソード	十字留 右車	草追風	(密着状態で)←×

※コマンドはすべて1P側キャラをサイドビューで使用している場合のものです。

～捨陰サポートキャラ～

千尋

オススメ武器 槍

非力はリーチでカバー

スピードタイプのキャラであるが、全体的に能力が低い千尋。技の出の遅さ、リーチの短さなどすべてをカバーするために槍を持たせよう。それ以外の武器だと苦戦は必至。ちなみに、千尋は、すべての武器で二鷹が使える。蛍光戦では二鷹が非常に有効だ。

◀二鷹は積極的に使っていこう。

構え一覧

打刀	上段	下段正眼	右八相
ロングソード	上段	中段	矢射
野太刀	崩し鳥居	引下段	逆手車
ブロードソード	逆十字	下段裾囲	引手右車
槍	清眼	上段	下段

決戦の間進行チャート

ステージ	
1	場所:蛇恍院 敵:ザコ忍者×5
2	場所:君ヶ浦 敵:ザコ忍者×4／蛍火[ブロードソード]
3	場所:蛇喰鼻 敵:ザコ忍者×5　サザンカ[ロングソード]

専用技

武器	構え	技名	コマンド
打刀	全段	二鷹	R2×○
ロングソード	全段	二鷹	R2×○
野太刀	全段	二鷹	R2×○
ブロードソード	全段	二鷹	R2×○
槍	全段	二鷹	R2×○

五十八

オススメ武器 打刀

長年培った剣技で攻撃

バランスタイプのキャラで、剣の振りが遅いので重い武器は向かない。ただし、使える専用技が打刀と野太刀にあるので、この2つのどちらかを選択すること。特に身を翻して攻撃する、唐竹割りは使い勝手が良く、対人戦でも使えるだろう。

◀唐竹割りは少し離れて出せ。

構え一覧

打刀	上段	下段正眼	右八相
ロングソード	上段	中段	矢射
野太刀	崩し鳥居	引下段	逆手車
ブロードソード	逆十字	下段裾囲	引手右車
槍	清眼	上段	下段

決戦の間進行チャート

ステージ	
1	場所:蛇恍院 敵:ザコ忍者×5
2	場所:船着き場 敵:ザコ忍者×4　墨流[ロングソード]
3	場所:新ジャックビル屋上(本郷) 敵:ザコ忍者×5／御門[薙刀]

専用技

武器	構え	技名	コマンド
野太刀	崩し鳥居	唐竹割り	・×
	崩し鳥居	稲妻返し	→←○
	崩し鳥居	竜尾	→←×
	全段	二鷹	R2×○
槍	全段	二鷹	R2×○

ウタマル

オススメ武器 ブロードソード

居合で敵を倒せ

バランスに優れたウタマル。下で紹介しているように、ロングソードに専用技を多く持っている。そこで、ウタマルにオススメする武器はもちろんロングソード。ウタマルはロングソードで居合の構えができるので、居合からの素早い踏み込み攻撃が使える。

◀踏み込み攻撃を中心に戦え。

構え一覧

打刀	上段	下段正眼	右八相
ロングソード	上段	中段	居合
野太刀	崩し鳥居	引下段	逆手車
ブロードソード	逆十字	下段裾囲	引手右車
槍	清眼	上段	下段

決戦の間進行チャート

ステージ	
1	場所:蛇恍院 敵:ザコ忍者×5
2	場所:新ジャックビル屋上 敵:ザコ忍者×4／ナイトストーカー[薙刀]
3	場所:造船所跡 敵:ザコ忍者×5／サザンカ[ブロードソード]

専用技

武器	構え	技名	コマンド
ロングソード	上段／中段	変移抜刀一文字	←○×
	上段／中段	変移抜刀十文字	←○○
	上段／中段	蜻蛉斬り	→R2×
	上段／中段	二鷹	R2×○
ブロードソード	全段	二鷹	R2×○

トニー・梅田

オススメ武器 野太刀

野太刀の専用技に注目

トニーはスピード系のキャラだが、変移抜刀一文字などの専用技が使えるということで、野太刀をオススメする。剣を振るスピードが遅くなってしまうが、それ以上に専用技の使い勝手がいいのだ。敵との間合いを広くあけ、攻撃のスキをついて技を出すようにしよう。

◀専用技をメインに戦っていけ。

構え一覧

打刀	上段	下段正眼	居合
ロングソード	上段	中段	矢射
野太刀	崩し鳥居	引下段	逆手車
ブロードソード	逆十字	下段裾囲	引手右車
槍	清眼	上段	下段

決戦の間進行チャート

ステージ	
1	場所:蛇恍院 敵:ザコ忍者×5
2	場所:君ヶ浦 敵:ザコ忍者×4／墨流[ロングソード]
3	場所:神望岬灯台 敵:ザコ忍者×5／辰美[打刀]

専用技

武器	構え	技名	コマンド
ロングソード	全段	蜻蛉斬り	→R2×
	全段	轍	←→○
	全段	二鷹	R2×○
野太刀	崩し鳥居	変移抜刀一文字	←○×
	崩し鳥居	変移抜刀十文字	←○○

本郷

オススメ武器 ブロードソード

強力な剣で敵を叩け!

専用技がないので、キャラの特性を活かした武器選びができる本郷は、ブロードソードを使うのがオススメ。中段からの技の出が速いので、それを有効に使って中距離の間合いから敵を攻め立てていこう。先制攻撃で敵の体勢を崩せば楽勝のはず。

◀からみ技の練習も忘れずに。

構え一覧

打刀	上段	下段正眼	右八相
ロングソード	上段	中段	矢射
野太刀	崩し鳥居	引下段	逆手車
ブロードソード	逆十字	下段裾囲	引手右車
槍	清眼	上段	下段

決戦の間進行チャート

ステージ	
1	場所:蛇恍院 敵:ザコ忍者×5
2	場所:船着き場 敵:ザコ忍者×4／ナイトストーカー[薙刀]
3	場所:新ジャックビル屋上(五十八) 敵:ザコ忍者×5／御門[ロングソード]

からみ技

武器	構え	技名	コマンド
打刀	上段	手縛	(密着状態で)←×
野太刀	崩し鳥居	雨季船	(密着状態で)←×
	逆手車	草追風	(密着状態で)←×
ロングソード	矢射	足搦	(密着状態で)←×
ブロードソード	斜十字	篭桶	(密着状態で)←×

ハイウェイマン

オススメ武器 ロングソード

捨陰だが二刀流使い

捨陰で唯一、二刀流を使いこなすハイウェイマン。パワータイプのキャラであるが、二刀流、そして専用技が使えるということで、あえてロングソードをオススメする。攻撃のスキが少なく使い勝手の良い専用技や、前方へ伸びる二刀流の突きなど、短剣としての欠点を補うだけの剣質を持つ技が多く存在している。

◀二刀流からの裏攻撃が効果的だ。

構え一覧

打刀	上段	下段正眼	右八相
ロングソード	上段	中段	二刀流
野太刀	崩し鳥居	引下段	逆手車
ブロードソード	逆十字	下段裾囲	引手右車
槍	清眼	上段	下段

決戦の間進行チャート

ステージ	
1	場所:蛇恍院 敵:ザコ忍者×5
2	場所:船着き場 敵:ザコ忍者×4／御門[ブロードソード]
3	場所:新ジャックビル地下(寒雲) 敵:ザコ忍者×5／辰美[打刀]

専用技

武器	構え	技名	コマンド
ロングソード	上段／中段	変移抜刀一文字	←○×
	上段／中段	変移抜刀十文字	←○○
	上段／中段	稲妻返し	→←○
槍	清眼	稲妻返し	→←○

みつめてナイト

攻略編の第２弾は、前回紹介できなかった女の子のイベント攻略を中心にお届けするぞ。

発売中 純愛SLG	▶¥6,800　▶コナミ ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

皆さんは、この「みつめてナイト」を何回クリアしましたか？　１回のプレイ時間が、長くても４～６時間に抑えられているので、もしバッドエンドになっても「よし、やるぞ」って気になるんですよね。さらっと流してしまうと、さらっと終わってしまいますが、女の子たちの置かれている状況、バックボーンなんかを考えながらプレイすると、とても楽しいです。かく言う僕は、最近ライズさんがとてもお気に入りです。（ソフィアはどうした→袋）

残り７人の女の子のイベント攻略＆プレイに役立つ小ネタ集！

▶「会えない」と涙を飲んでいた人たちも、これでOK！

「なんで○○が載ってないんだ～！」と前号を見て叫んだ皆さん、お待たせしました。キャラ別イベント攻略後編として、前回に引き続いて残り７キャラクターの代表的なイベントを紹介しよう。一部では、「出会い方さえわからない！」と噂になっているアンやノエルの情報もバッチリ掲載しているので、彼女たちを狙っている人は要チェックだぞ！　また、覚えておくと便利なドルファンでの年間スケジュールと戦争スケジュール（と呼ぶのも変だが…）などの「強制イベント」も下にまとめてみたので、ぜひ役立ててみてほしい。

戦争

プレイ中、定期的に起こる「戦争」。実は、その発生する日付は固定なのだ。前もって知っておけば、戦争直前に体力回復しておくこともできる。

Ⓐ[イリハ会戦]　D26/7/16～21
プロキアからダナンを奪回する作戦

Ⓑ[ダナン攻防戦]　D27/5/6～11
ダナンの敵残留部隊との戦闘

Ⓒ[テラ河の戦い]　D27/12/2～7
国境にある河を挟んでの持久戦

Ⓓ[バーシルの戦い]　D28/9/22～27
首都城塞近くの平原での闘い。この戦いから敵ユニットに工兵が登場

Ⓔ[首都城塞戦]　D28/3/2～7
そして、ついに首都城塞での最終決戦。すべての決着が、ここでつく!?

Ⓐvs疾風のネクセラリア

槍による鋭い攻撃と、２つ名のごとき素早い動きが特徴。相対する八騎将の中では最弱だが、この時点ではプレイヤー自身もかなり弱いはずなので、油断は禁物だぞ。

Ⓑvs不動のボランキオ

スピードこそ遅いものの、斧を使ったその攻撃力と防御力は驚異的。レベルやＨＰも、ネクセラリア戦のときのほぼ倍はある。戦争前のＨＰ回復を忘れずに。

Ⓒvs迅雷のコーキルネイファ

ニードルという武器での、特殊攻撃を得意とするコーキルネイファ。ＨＰは前戦のボランキオと大差ないぞ。

Ⓓvs幽鬼のミーヒルビス

副軍団長だけあって、強い。防御に長けているので、長期戦になりそうだ。

Ⓔvs破滅のヴォルフガリオ

攻撃力、ＨＰともに最強。ヴォルフガリオに勝つためには、こちらもかなりのレベルアップが必要になるだろう。

年間スケジュール

ドルファンの国民行事の中から、特別なイベントの起こる日をピックアップしたぞ。

❶2/14[バレンタインデー]

現実のバレンタインと同じく、女の子からチョコをもらえる日。恋愛度の高さによって、「本命、義理、もらえない」などのパターンがある。いくつもらえる？

❷3/14[ホワイトデー]

今度はプレイヤーから女の子へ、チョコのお返しをする番。ただし、お返しができるのは１人の女の子（何人からもらっていようと）だけ。誰にあげるかよく考えてから渡そう。

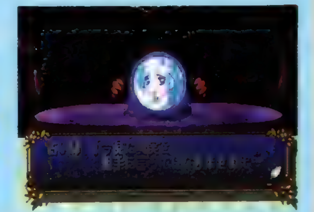
❸5/1[五月祭]

ナイスガイコンテスト（優勝で〝ナイスガイ〟の通称）、花嫁コンテスト（投票した子の好感度UP）が開催。

❹5/31[スポーツの祭典]

結果により女の子の好感度が変化する、４種類のミニゲームが楽しめる。

❺6/22[夏至祭]

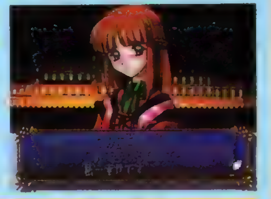


占い師が水晶玉を使って、現在一番好感度の高い女の子を占ってくれる。ゲーム進行の参考にするといいだろう。

❻9/22[収穫祭]

剣術・馬術大会が開かれる。女の子を誘うときも、ひとイベントあるぞ。

❼12/24[クリスマス・イブ]



女の子には特別な聖夜。ドルファン城では、毎年クリスマスパーティ（礼法が高いと入場可）が開かれている。また、特定のキャラとは別の場所で過ごすことも。

❽12/31[シルベスター]

日本でいうところの〝大晦日〟。市民たちが大時計台の前で、新年に向けてのカウントダウンをするという風習がある。好きな子と一緒に新年を迎える、というのもいいモノだ。

みつめてナイト

 ©1998 KONAMI ©1997 RED.

高飛車で、いかにも「成り金根性丸出し」という感じのリンダ。でも、彼女のその他人を見下したかのような言動は虚勢ではなく、すべてリンダ自身の持つ才能に基づくものなのだ。ただの〝成り金娘〟だと思っていると、いつまでも恋は進展していかないぞ。また、彼女の周りに溢れる財産目当ての男たちの中に埋もれないためにも、リンダの信頼を得る存在になっていこう。

PICK UPイベント

誕生パーティの会場で思わぬハプニング!?

D28/7/12。好感度がかなり高いと、朝にリンダが誕生パーティへと招待する。その会場で、彼女とダンスを踊る最中、バランスを崩して…。

イベントタイトル	発生期間	発生条件
遊歩道で服を…	D26/4/29～9/30、D27/4/7～9/30	期間内に遊歩道でデート。ただし、2年目(D27)は、同イベントが未発生のときのみ発生。
ゴンドラが恐い!?	D27/5/5～9/30、D28/5/4～9/28	期間内、好感度がかなり高い状態で、ゴンドラ乗り場でデート。好感度が低い場合は、ゴンドラに乗ることすらできないので注意。
海ではしゃぐリンダ	D27/5/12～6/30、D28/5/4～6/9	期間内、好感度がかなり高い状態で、ビーチでデート。
指輪はどの指に?	D28/10/5～1/25	期間内、好感度がかなり高い状態で、貴金属店でデート。

リンダ・ザクロイド

Age:15 Birth:7/12
CV:根谷美智子

出現条件
ハンナ登場後に、自動的に登場。また、ハンナの登場イベントで失敗した場合は、各パラメータが高いと、クリスマス会場で会える。

イベントタイトル	発生期間	発生条件
実験が大失敗!?	D27/4/7～9/30、D28/4/6～9/28	期間内に、メネシス・ラボでデート。ただし、3年目(D28)は、同イベントが未発生のときのみ発生。
タンポポの種飛ばし	D27/4/7～4/28、D28/4/6～4/27	期間内、好感度がかなり高い状態で、森林区でデート。ただし、3年目(D28)は、同イベントが未発生のときのみ発生。
森でトカゲをGET!	D27/4/7～9/30、D28/4/6～9/28	期間内に、メネシス・ラボでデート。ただし、3年目(D28)は、同イベントが未発生のときのみ発生。
「開発コードZ68」	メネシス登場後、いつでも	メネシスを登場させてデートを繰り返し、好感度を上げると自動的にデート時に発生する。

PICK UPイベント

メネシス・ラボで化学的(?)なクリスマス!

D27/12/24、D28/12/24のクリスマス・イヴの朝にメネシスから招待状が届き、その誘いを受ければ発生する。深夜プレイヤーが訪れたラボには、サンタの衣装を着たネメシスが登場!? この後、彼女から勧められた飲み物を飲むと…。

真剣に化学を追求するメネシス。多少、浮世離れしたところもある彼女の心を捕らえるには、自分も化学の使徒だと思わせる(実力もね)ことが第一だ。

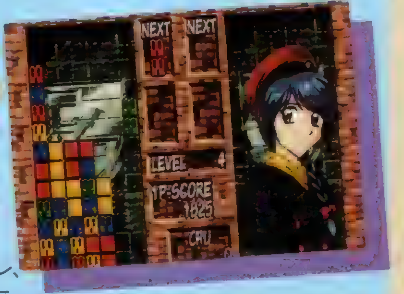
出現条件
D27/4/1～9/30の間に、学問のパラメータ20以上で、薬局のバイトを実行する。その際に起きる荷物配達イベントで、「直接渡す」の選択肢を選ぶことで、メネシスが登場。

Age:? Birth:?
CV:永島由子

メネシス

えっ!?『みつめて～』に早くも新作?

パズルでナイト



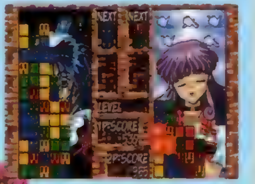
▲ヒロインのソフィアやハンナたちはもちろん、出入国管理のお姉さん(ミュー)や八騎将のルシアなど女性キャラは総出演だぞ。

本編で登場の女の子総出演のPZG!

…って驚いたかな? 実はコレ、「みつめて～」本編で遊べるミニゲーム。その正体は、メネシスの「開発コードZ68」イベントなのだ。

気楽に遊べるライトなプレイ感覚がウリ!

よくある落ちモノのように、同じ色のブロックを3個以上、タテかヨコに繋げればまとめて消すことができる。ただ、普通と違うのは、①プレイヤーの落とすブロックが右下から出現することと、②3コ以上繋らなかったブロックは消えてしまうこと。左側のブロックは✚キー操作で自由に増やせ、連鎖も狙えるが、上まで積みあがるとゲームオーバーになるぞ。



▲背景の女の子は、セリフと動きによる多彩なアクションを見せる。

◀グッドエンディングを迎えたキャラ(一部例外あり)を、選択可能。

このアツき女の戦いに勝ち残るのは…誰だ!?

このゲームは、通常の1Pプレイのほかに、勝ち抜き戦や、2P対戦などオマケとは思えない充実ぶりなのだ。本編で1度出現させれば(要セーブ)、次からオプションで呼び出せるのでお試しあれ。

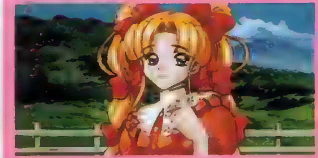
▶たくさんの連鎖を組んで、敵に「おじゃまブロック」を送るのだ。

◀本編中では、メネシスと対戦することになる。

イベントタイトル	発生期間	発生条件
喫茶店でカップル気分	D27/4/7～9/30、D28/4/6～9/28	期間内、好感度がかなり高い状態で、喫茶店でデート。ただし、3年目（D28）は、同イベントが未発生のときのみ発生する。
必殺！　花竜巻！	D27/10/6～10/27、D28/10/5～10/27	期間内に、フラワーガーデンでデート。ただし、3年目（D28）は同イベントが未発生のときのみ発生する。
時計を眺めて…	D27/10/6～3/30、D28/10/5～2/25	期間内、好感度がかなり高い状態で、キャラウェイ通りでデート．3年目（D28）は、同イベントが未発生のときのみ発生。
お城の幽霊騒動！	D28/8/24	発生日に、好感度がかなり高い状態なら自動的に発生。

PICK UPイベント

わがままな王女さまとわがままなデート



発生条件は、出現条件を参照。ご存知、プリシラの登場イベントだ。いきなり3カ所でデートし、プリシラの抑圧されていた想いが伝わってくるイベントだ。ちなみに、牧場では馬術が15以上あるとグラフィックが1枚余分に表示されるぞ。

「ローマの休日」を地でいく、プリシラとの恋。脳天気に見えても、やっぱり王女様。それに見合う立派な騎士にならないと相手にしてもらえないぞ。

出現条件　D26／8／12の非常召集に出頭、街中で声をかけてきた女の子（プリシラ）の誘いに応じる。その翌週のデートの約束に行き、現れない彼女を、「ひたすら待つ」こと。

Age:16 Birth:10/26
CV:今井由香

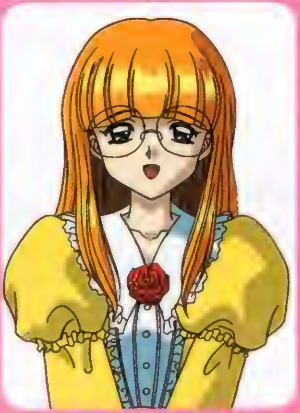
プリシラ・ドルファン

イベントタイトル	発生期間	発生条件
家庭教師	D26/10/16～毎月第3日曜日	家庭教師試験合格後、期間内にピクシス家を訪れれば（家庭教師すれば）OK。
インコとおしゃべり	D26/11/18～3/17、D27/10/20～3/16	期間内、恋愛度が高い状態で、ピクシス家を訪れる。ただし、3年目（D28）は同イベントが未発生のときに発生する。
クリスマス	D26、27、28の12/24	毎年、発生日にヒクシス家に行く。また、テディーと知り合っていると、イベント内容が若干変化する場合もある。
シルベスター	D26、27、28の12/31	毎年、発生日にピクシス家に行く。

PICK UPイベント

読書中に、想わずウトウトするセーラ

D27/4/21～9/22、D28/4/20～9/21の期間で、好感度が高ければ、家庭教師実行中に発生。本を読んでいる最中に疲れてしまったのか、眼鏡を外して眠るセーラのカワイイ素顔を見ることができるぞ。執事グスタフも優しく見守っている。



身体が弱く、外には出られないセーラ。足繁くセーラのもとを訪れ、身体を優しく気づかうことで、自然に彼女の心もこちらに向いてくるハズだ。

出現条件　D26/9/16、D27/9/15に届く、「家庭教師募集」の手紙に応じて、その試験に合格（D26時は20以上、D27時は34以上の学問のパラメータが必要）すれば、生徒として登場。

Age:15 Birth:3/11
CV:皆口裕子

セーラ・ピクシス

プレイヤーより年上であることと、人妻という立場上、最初は素っ気ない態度を取られるかもしれない。そんな彼女に振り向いてもらえるようになるには、彼女の置かれる状況を理解し、自分が頼れる存在であることをアピールすることだ。ときには、誰かから奪ってしまうくらいの心構えも恋愛には必要だぞ。ちなみに、彼女との出会いは、2つ用意されているのだ。

PICK UPイベント

麗しの女性ディーラー クレア登場

2つある出現場所のうち、こちらは酒場での登場イベント。発生条件は、下の出現条件を参照。正装がバッチリ決まったクレアが見られるぞ。

イベントタイトル	発生期間	発生条件
礼拝堂で1人祈る…	D27/4/1～9/30、D28/4/1～9/30	期間内に、礼拝堂のアルバイトを実行すれば発生。ただし、3年目（D28）は同イベントが未発生のときのみ発生する。
共同墓地にて	D27/7/21	発生日に、好感度が少し高い状態だとクレアから手紙をもらう。
駅で編み物	D27/10/6～10/27、D28/10/5～10/27	期間内に、セリナリバー駅でデート。ただし、3年目（D28）は同イベントが未発生のときのみ発生する。
遊歩道でデート	D27/10/6～11/24、D28/10/5～11/30	期間内、好感度が少し高い状態で、遊歩道でデート。ただし、3年目（D28）は同イベントが未発生のときのみ発生する。

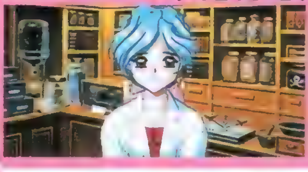
クレア・マジョラム

Age:27 Birth:6/6
CV:井上喜久子

出現条件　D26/7/22～8/5に墓守（ネクセラリアに勝利）、D26/7/30～8/31に、礼法・魅力・信仰が10以上で酒場のバイトで出現。

登場時から、プレイヤーに好意を示してくれるアン。だが、その登場の遅さで、彼女と過ごせる時間は、約半年しかない。そんな彼女との恋を成就させるポイントとなるのが、以下の2人に関わるイベントだ。1つは、オープニングのソフィアのイベント。もう1つはD28の7月に起こる、リンダの船上パーティだ。ここでのプレイヤーの行動が、すべてのカギとなるぞ。

PICK UPイベント



同じ職場での仕事にアン、思わず大感激！

D28/8/1～9/30の間に、薬局でバイトをすると発生。同じ場所で働いただけなのに、大げさに喜ぶアン。つい、こっちまでうれしくなる。

イベントタイトル	発生期間	発生条件
アンの待ち伏せ	D28/7/15	この日より前にアンと知り合っていれば、自動的に発生する。
泉で涙するアン	D28/8/1～8/31	期間内に、トレンツの泉でデート。
海に誘って…	D28/8/1～8/31	期間内に、ビーチでデート。
ホワイトクリスマス	D28/12/24	発生日に、好感度がとても高い状態で、クリスマスパーティに参加すれば発生。

アン

Age:? Birth:?
CV:國府田マリ子

出現条件
リンダの好感度が高いときはD28/7/12の朝、そうでない場合はD28/9/1に声を掛けてくる。特に必要なパラメータは存在しない。

イベントタイトル	発生期間	発生条件
ブティックで試着	D28/10/5～1/25	期間内、好感度が少し高い(ノエルは登場時から、この状態)ときに、ブティックでデート。
酒場で居眠り	D28/10/5～1/25	期間内、好感度が少し高い状態で、酒場でデート。
一杯のかけそば？	D28/10/5～1/25	期間内、好感度が少し高い状態で、喫茶店でデート。
ノエルからの手紙	D28/3/8	期間内、好感度が少し高い状態だと、ノエルから手紙がくる。

PICK UPイベント

背中のホクロを数えあうこの女性の正体は？

謎の女性・ノエルとの出会い、条件は下を参照してほしい。このノエルとの恋愛のカギを握るのは、実はテディー。このイベントでもそうだが、とにかく優柔不断は×。残念ながら、この2人の恋を同時に進行させることは、事実上不可能なのだ。

ノエルは全キャラ中、もっとも登場が遅い。だが、初めからある程度の好感度をもってプレイヤーに接してくるので、邪険にさえしなければ…。

出現条件
D28/10/1～10/31の間に、テディーの好感度がかなり高い状態でデートを実行。待ち合わせ場所にノエルが登場して、テディーとどちらを選ぶか迫るので、ノエルを選ぶ。

Age:? Birth:?
CV:山崎和佳奈

ノエル・アシェッタ

早くも届いたハガキをいきなり紹介だ!!

本日、この本の発売日がしめ切りだった今回のキャラクターコンテスト。みんなはハガキを送ってくれたかな？ 実はこの原稿を書いているのはまだ3月なんです。だからこの場に届いているハガキは、かなり早いタイミングで編集部に届いたもの。今回は特別に2通掲載しちゃいます！ 今後も少しずつハガキを紹介していくから、楽しみにしててね。

▲和歌山県 U I さん／この短期間でそのレベルはスゴイですよ。

▲茨城県 星野夕さん／1番最初に編集部に届いたのが星野さんのイラストです。

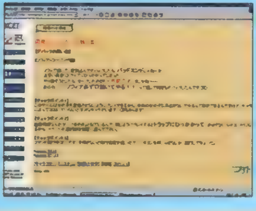
コナミのホームページも見逃すな!!

読者のみんなはコナミのホームページをチェックしてるかな？ そこからリンクが張られているKCETのページはスゴイぞ。開発者のページや登場キャラとの出会い方など、『みつめて～』ファンにはたまらない情報がてんこ盛りなのだ。このホームページをまだ見ていないなら、下のアドレスまでGO!!

URL:http://www.konami.co.jp/kcet/index2.html/

◀ここがウワサの「のぞいてナイト」。更新情報もしっかりしているぞ。

◀登場キャラとの出会いのシーンをしっかりフォローしているのだ。



◀普段はお目にかかれない、開発者の話なんかも読めちゃう。

◀ネタバレを含んでいる部分もあるから、次のページに行くときは注意。

ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩のラブソング

片桐さんとのメインストーリーはちょっとお休み。
今回はサブキャラたちのイベントに深く迫る！

発売中 AVG	▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(2ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「虹色の青春」よりもヒロイン以外の女の子が目立つようになったため、いろいろ目移りしちゃってる人も多いんじゃないかな、ボリュームたっぷりのサイドストーリーを味わうにつけ、清川ファンの私は「親友なのに出演しないなんて……」と残念な思いが甦ります(笑)。さて、今回は紐緒さんだけ公開できなかったんですが、次号ではいろいろな条件とともに詳しく取り上げていくので待ってて下さいね。 （PON）

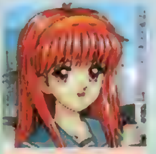
放課後編 徹底攻略

イベント&ミニゲーム発生条件大公開！

本編クリア後にプレイできる「おまけ」の放課後モードでは、サブキャラたちとのサイドストーリーが楽しめる。今回はこのモードを思う存分味わうために、サブキャラのイベント発生条件とミニゲームの攻略ポイントを5人まとめて大公開。なお、各キャラのイベントスケジュール表は、休日をはさむ場合や他キャラのイベントがある場合には翌日に繰り越されるので注意してほしい。

◀ミニゲームを成功させればときめくシーンが見られるぞ。

藤崎詩織



詩織のイベントは強制的に発生するものが多く、10月2日までは苦労することなくイベントを見ることができるだろう。10月3日以降は、屋外ステージで詩織と話すことによって不良戦に突入する。ここで気を付けたいのは、不良戦とその後に起こる番長戦がワンセットだということ。番長戦では、ほかのキャラとのイベントを進ませて技を体得しておいた方が有利だぞ。

◀番長戦前には校内でアイテム探しができる。科学部部室と体育館を中心に探しまくろう。

▲番長戦に勝っても負けても、ほとんどストーリーに影響はない。番長の人柄を知ることができるぞ。

▶不良戦が発生すれば次は番長戦だ。技を覚えてから不良戦に臨んだ方がいいかもね。

▲番長の登場シーンは強烈！
▶番長戦で勝つことができれば、詩織が涙ぐむワンシーンが見られるのだ。

番長戦

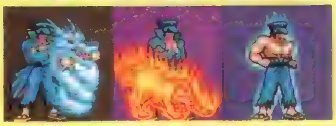
番長戦では、集めたアイテムや覚えた技をいかにうまく使うかが勝負のカギ。最初に「緑の薬品」を使うと、一気にHPを半分にできるので効果的だ。また不良戦同様、番長の攻撃時には必ず目が光るので、そのときにはすかさず防御をして受けるダメージを減らそう。番長の攻撃間隔が6秒なのに対して主人公は2.5秒間隔なので、落ち着いてコマンド入力すること。

◀コマンド選択しているときも時間は止まらないぞ。

▶番長が制服を脱いだら、あと一息だ。もう一頑張り。

番長の技

袖竜　猛虎炎舞　気孔波



制服着用時は袖竜と猛虎炎舞、制服を脱いでからは気孔波を放ってくる。前者2つの攻撃は約3000、後者は約5000もの攻撃力。

主人公の技データ

名前	使用回数	効果	体得方法
マリアッチ砲	無制限	4000	無条件(基本技)
炎の編み物	無制限	4000	編み物ゲームで炎モードを出す
怒りの裏拳	無制限	4000	漫才ゲームで相槌を教えてもらう
魅惑のダンス	2回まで	敵を12秒間石化させる	振り付けゲームで中級をクリア

 ©1994 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

如月未緒

１度文芸部部室で会ったあとは、10月に入らないと如月さんのイベントは進行しない。10月１日以降、体育館でイベントが発生したら、あとは振り付けゲームをクリアするのみ。頑張って挑戦しよう。

◀代役に選ばれたことを嬉しそうに報告する如月さん。

▲落ち込む如月さんのために決めポーズの特訓に付き合おう。

▶振り付けゲームがクリアできると、如月さんは嬉しさのあまり涙ぐんでしまうのだ。

如月さんのイベントスケジュール

1	9/26以降	初めて文芸部部室に行ったときは必ずいる
2	1の後9月中	文芸部部室に60%の確率でいる。移動中、廊下で20%の確率で遭遇
3	1の後10/1以降	必ず体育館にいる。演劇部の稽古を見学する如月さんを見た後、「セリフを覚えていたこと」「今年の演劇部の演目」「演劇が好きかどうか」「文芸部を選んだ理由」をすべて話すとイベント発生
4	3の翌日	体育館に行くと、如月さんから代役になった報告を受ける（３の夜に電話していると発生せず）
5	4の翌日	必ず体育館にいる。「演劇部の稽古」「決めのポーズ」を話すと振り付けゲームができるようになる
6	5以降	振り付けゲームを２段階クリア（上級を合格）すると、決めのポーズの練習は終了
7	6の翌日	如月さんが呼びに来て、カルトマン発生
8	7以降	文芸部部室に50%の確率でいる

詩織のイベントスケジュール

1	9/26	教室であいさつ（この日は以降登場せず）
2	9/27	必ず教室にいる
3	9/29	教室にいない
4	9/30	教室にいる（70%の確率）
5	10/1	移動中、ポスターを貼る詩織に遭遇
6	10/2	移動中に詩織と会い、一緒に屋外ステージに行く
7	10/3以降	必ず屋外ステージにいる。「実行委員の仕事の進み具合」と「気になること」を話すと不良戦に突入
8	不良戦の翌日	番長から果たし状がくる。校内で武器を探した後、番長戦に突入（勝つか負けるかで結果が変わる）
9	番長戦の翌日	移動中、廊下で不良たちと詩織に遭遇（この日は以降登場せず）
10	9の翌日以降	屋外ステージに50%の確率でいる。移動中、廊下で20%の確率で遭遇、中庭で20%の確率で遭遇

主人公のアイテムデータ

名前	入手場所	使用回数	効果
レーザー砲	科学部部室	１回のみ	12000±255
メガトン辞書	文芸部部室	３回のみ	6000
火薬	体育館	３回のみ	6000±255
赤い薬品	科学部部室	１回のみ	ＨＰ全回復
緑の薬品	科学部部室	１回のみ	ＨＰ半減（注１）
黄色の薬品	科学部部室	１回のみ	水晶化させる（注２）
カルトスーツ	体育館	１回のみ	役に立たない

※注１……ＨＰが奇数の場合は、ＨＰ＋１を半分にする。ＨＰが１のときには、（１＋１）÷２＝１になってしまうため、トドメには使えないぞ。
※注２……水晶化すると７秒間動けなくすることができるが、この間は攻撃を跳ね返される。しかし、赤の薬品と緑の薬品は影響なく使えるのだ。

振り付けゲーム

記憶力だけがすべてのゲームだから、特にこれといった攻略法はない。ただ、ボタンの順番を覚えるのではなく、ボタンの位置を流れで覚えるのがコツだ。

▲振り付けゲームは２段階あり、クリアするのに最低２日はかかる。

◀１日に１回しか挑戦できないので、気合いを入れて頑張るべし。

ポーズレベルの法則

練習	ボタンの名前とともに１ポーズずつ６回踊る
初級	１ポーズのみが４回 ２ポーズ一組が２回 ３ポーズ一組が２回 ４ポーズ一組が２回
中級１	５ポーズ一組が２回 ６ポーズ一組が２回
中級２	３ポーズからスタート １ポーズずつ追加
上級	中級２から続き、６ポーズ以上10ポーズまで

カルトマン

演劇「カルトマン」のカルトブルーとなり、選択肢の中から適切なセリフを選びながら劇を成功に導いていくのだ。普通の選択をしていれば大抵はグッドエンドになるが、機会があればバッドエンドも見てみよう。

◀観客ありの通し稽古で、主人公が助っ人することになるのだ。

▲ヒーロー物らしいセリフを選べばＯＫだが、変なセリフも面白いぞ。

エンディングは４種類あるぞ

どのセリフを選ぶかはプレイヤーの自由。選び方によって劇の内容が変化し、エンディングは４種類に分かれる。観客の子供たちの声（下の表参照）によって評価がわかるぞ。

1	カルトマンかっこいー！	グッドエンド
2	いい話だなぁ	グッドエンド
3	カルトブルーのばかー！	バッドエンド
4	カルトピンクが死んじゃった	バッドエンド

古式ゆかり

9月29日に朝日奈さんと一緒に登場した後、古式さんのイベントは進行し始める。テニス部部室前で編み物ゲームができるようになれば、あとはノルマ達成を目指そう。また、古式さんのストーリーにはみのりちゃんが関わってくる。みのりちゃんと仲直りしている場合とそうでない場合では、イベント時のセリフが微妙に違うのだ。どちらも試してみると面白いぞ。

◀古式さんからの控えめなお願い。毎日少しずつでいいから手伝ってあげよう。

▲ノルマ達成の翌日、古式さんが困った顔で呼びに来るぞ。

◀2人の編み物対決になぜか主人公も参加することに……。

▲人柄の良さが伝わる古式さんらしい心温まるシーンだ。

▶みのりちゃんのストーリーで誤解を解いていて、なおかつ編み物対決に勝つと、みのりちゃんが虹野さんを紹介してくれるのだ。

編み物ゲーム

自分のリズムでボタンを速く正確に押していこう。炎モードに入ったら間違えないように。また、1回目に遅く編んでノルマ3本にすると物語を早く進められるぞ。

▲編み物ゲームも1日1回のみ。でも次からはその続きから編んでいけるぞ。

古式さんのイベントスケジュール

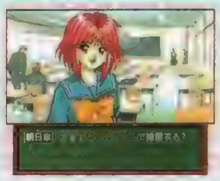
1	9／29以降	「編み物について」を2回話すと編み物ゲームができる
2	1の翌日以降	テニス部部室前に行くと、みのりちゃんが登場する
3	ノルマ終了の翌日	みのりちゃんとの編み物対決に突入
4	3以降(勝った場合)	テニス部部室前に行くと、みのりちゃんから虹野さんを紹介される(みのりと仲直りしていること)
5	4以降(負けた場合は3以降)	テニス部部室前に40%の確率でいる。移動中、廊下で30%の確率で遭遇、中庭で30%の確率で遭遇

朝日奈夕子

9月29日の紹介イベントで登場後も、帰るシーンを2回見ないとストーリーは進展しない。朝日奈さんとまともに話したり漫才の練習をしたりできるようになるのは、最短でも10月2日以降だ。朝日奈さんのストーリーを早く進めたかったら、毎日「朝日奈の教室」に行くように心がけよう。

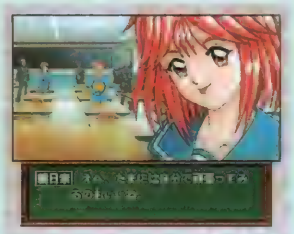
▼このときの選択肢はどちらを選んでもストーリーに影響はない。

▲練習しようと教室に行っても、朝日奈さんは帰ってしまうのだ。



◀漫才ゲームは1日1回しかできないぞ。

▼漫才ゲームで良い評価が得られれば、こんな可愛い笑顔が見れちゃうのだ。

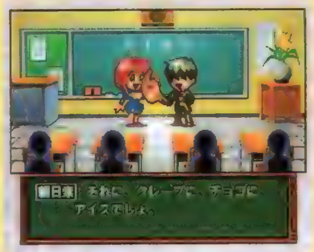


朝日奈さんのイベントスケジュール

1	9／26～27	移動中、廊下でぶつかる
2	9／29	好雄から紹介される
3	9／30以降	朝日奈の教室前で遭遇(2回発生)
4	3の翌日以降	朝日奈の教室でイベント発生
5	4の翌日以降	漫才ゲームができるようになる。ゲーム練習後、好雄に相槌を教わる
6	5の翌日以降	相槌を入れた漫才ゲームで大笑いの評価を得ると、漫才練習は終了
7	6の翌日	好雄が予選見学の誘いに来る。朝日奈さんと遭遇後、大会予選に突入
8	7以降	朝日奈の教室に60%の確率でいる

漫才ゲーム

1回目はツッコミしかできないため、あまり意味はない。相槌ができるようになった2回目からが練習本番だ。朝日奈さんの仕草をよく見て、相槌とツッコミをタイミング良く入れていこう。ボタンを早めに長く押すと失敗しないぞ。



客の反応

観客は、ウケたときには上下に揺れ、しらけたときには肩をすくめる反応を示す。4人の中でも2番の客は甘いが、4番の客は厳しい。何度もしらけさせてしまうと、一番最初に4番の客が途中で退席してしまうのだ。

古式さんの編むスピード

古式さんの編むスピードは、プレイヤーがもっとも早く編んだ編み目数によって1日ごとに変化するのだ。

主人公のベストスピード	古式さんのスピード
130以下	約100
130以上170未満	約130
170以上	170

◀ゲーム終了時には、プレイヤーの編み方に対して古式さんがいろいろとコメントしてくれる。

倍速で編める"炎モード"

ボタンを連続50回正しく押すと、倍速で編める炎モードに入るのだ。炎モードは5秒間続くが、ボタンを押し間違えるとその時点で終了するぞ。

ノルマ決定の条件

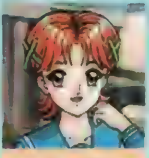
お手伝いのノルマとなるマフラーの本数は、1回目の編み物ゲームで決まる。プレイヤーが最初の1回でどれだけマフラーが編めたかによって3段階に分かれるのだ。

1本未満のとき	3本
1本以上2本未満のとき	5本
2本以上編んでいたとき	7本

編み物ゲーム

みのりちゃんの編むスピードは、プレイヤーのベストスピード−20編み目。ただし、最低でも120編み目、最高では450編み目前後だ。そのため、古式さんとの編み物ゲームであまり速く編まないようにしていれば、みのりちゃんの編むスピードは必然的に遅くなるので、ラクに勝てるようになるぞ。

秋穂みのり



まずは9月29日以降に吹奏楽部部室へ行き、誤解を解くのが先決。その後、会話を重ねてストーリーを進展させていこう。注意すべきことは、みのりちゃんの後半イベントは日にちが決まっているということだ。10月2日までにイベント4をクリアしていないと、10月3日以降のイベントが発生しないぞ。

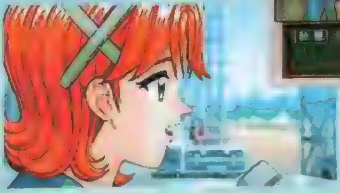
◀みのりちゃんと仲直りできれば、主人公は頼りにされるぞ。

▶イベント4以降は10月3日まで吹奏楽部に現れない。

▲友だちの相談ごとになぞらえて悩みを打ち明けるみのりちゃん。

▲泣きじゃくる彼女に、黙って胸を貸すしかない主人公だった。

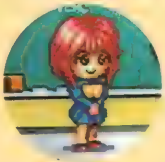
▶翌日のリハーサルのとき、そばにいてほしいと頼まれるのだ。



◀みのりちゃんは自分が作詞した歌を精一杯心を込めて歌う。

相槌

相槌を入れるタイミングは、基本的にボケ側が黙っているときだ。その時間内に相槌ボタン(ⓧボタン)が押されていれば、ボタンを押しっぱなしにした場合でもOK。相槌を入れ忘れた場合は、その回数に比例して客の反応が悪くなるぞ。



◀ボケ側が何も合図をせず黙っているときは相槌のタイミングだ。このときにツッコミを入れると相槌ミスになってしまうので気を付けよう。

ツッコミ

ツッコミを入れるタイミング前になると、ボケ側は指を掲げるぞ。そして目をパチパチさせている間で早く突っ込めば突っ込むほど客の反応は良好になるのだ。ツッコミを入れ忘れたり相槌のところで突っ込んだりした場合、客は一斉にしらけてしまう。

▶指を掲げて目をパチパチし出したら、ツッコミのタイミングだという合図。このとき2回突っ込んでもOKだ。しかしツッコミ忘れは最悪だぞ。

漫才大会予選

時間稼ぎのために飛び入り出場する予選大会。好雄との漫才はスピーディな上に、連続で相槌やツッコミを入れなければならない。さらに、客がしらけると途中で失格になる厳しさだ。好雄の話題と仕草に注目して、最後までやり通そう。

途中で失格になると……

時間を稼ぐことができず、朝日奈さんたちは出場できない。今までの練習が水の泡に……。

最後まで漫才ができれば……

時間に間に合った朝日奈さんと古式さんの爆笑漫才が見られるぞ。その後、イイことが…!

みのりちゃんのイベントスケジュール

1	9/26	移動中、中庭で登場(この日は以降登場せず)
2	9/27	移動中、中庭で遭遇
3	9/29以降	必ず吹奏楽部部室にいる。誤解を解いた後、「新曲について」「虹野について」「サッカー部について」を各1回、「補欠の先輩について」を2回話しておくとストーリーが進展(途中、日付が変わってもOK)
4	3の翌日以降	吹奏楽部部室にいる。「新曲について」を聞くとみのりちゃんが悩んで部室を出ていく
5	10/3	教室で好雄が話しかけてくる。その後、吹奏楽部部室へ行くとイベント発生
6	10/4	屋外ステージでリハーサルシーンに突入

個人教授 La Leçon Particulière

6人の女の子との出会い、そして彼女たちを大学に合格させるためのワンポイントアドバイス！

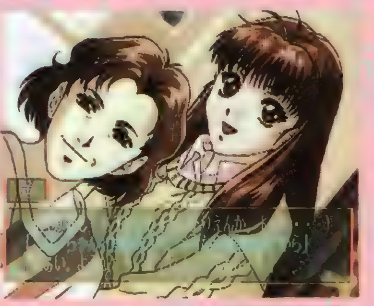
発売中 教育SLG	▶¥5,800 ▶毎日コミュニケーションズ
	▶MC（2ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

女子高生の家庭教師になれる（それも最大で6人！）という、ちょっとドキドキものの設定が楽しいこのゲーム。ところが、意外にも……といっては失礼だけど、育成ＳＬＧとしては結構本格派の仕上がりを見せていて、甘く見ているとゲームの進行がままならないのだ。今回は、少しでも快適にゲームを進めるのに必要と思われる情報、それぞれの女の子との出会いから家庭教師を依頼されるまでの条件と、ゲームの基本的な心構えをお届けするぞ。 （平）

教え子獲得の方法をバッチリ伝授！

6人の女の子の家庭教師になれるこのゲームだが、最初、教え子は、いとこである遥1人。ほかの5人の女の子とは、ゲームを進めていくうちに知り合い、一定の条件を満たすことで初めて家庭教師を依頼されることになるのだ。ここでは、5人の女の子と出会うために必要な条件を公開するぞ！ 基本的に、ポイントは主人公自身のパラメータ、そして友だちとの友好度という隠しパラメータが重要になるぞ。



▲最初の教え子は遥1人だけ。プレイの仕方によって、その後、どの女の子の家庭教師になるかが変わってくる。

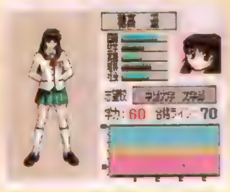
自分自身もお勉強しましょう

遥以外の女の子に家庭教師を依頼されるためには、プレイヤーに一定以上の学力が要求される（女の子ごとに違う）。当然、基本的に頭のいい、もしくはランクの高い学校を目指している女の子ほど、プレイヤーにも高い学力を要求してくるぞ。ちなみに、プレイヤーの学力は0～1000までとなっている。少々気づきにくいのだが、プレイヤーのパラメータの、目盛り1つがそれぞれ100となっている。

◀空いた時間には極力「勉強」を入れて、学力を高めよう。

隠しパラメータに注意!!

女の子に家庭教師を依頼されるためには、いくつかの条件が必要となる。しかも、中には隠しパラメータが一定以上にならないとダメな女の子もいるのだ。この隠しパラメータは、文字どおり画面上に表示されることがないので、普段から意識して上げておくようにしよう。



◀ちなみに教え子の好感度は、画面右の顔グラフィックで確認できる。

保護者の信頼度

教え子の保護者には、信頼度というパラメータがある。これは、家庭教師として、正しい行動を取っていれば上がっていくぞ。この信頼度が高くないと、教え子をデートに誘っても断られるし、最悪、家庭教師をクビになってしまうこともあるのだ。

◀友だちの誘いを受け、家庭教師を無断でサボるなんてもってのほか。

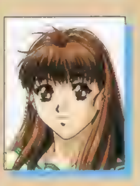
友だちとの友好度

友だちの誘いを受けると、友好度というパラメータが上がっていく。女の子の中には、この友好度が高くないと登場しないキャラもいるのだ。また、友好度が上がれば、その友だちからデートのときに車を借りることができることも覚えておこう。

◀車を借りれるかどうかで、友好度がどの程度かだいたいわかる。

6人の女の子たちを教え子とするための条件

ここでは、6人の女の子たちとの出会い方、そして家庭教師を依頼されるのに必要な条件を説明していくぞ（家庭教師となるために必要なパラメータも公開しているので、プレイヤーを育成するときの参考にしてもらいたい）。ちなみに、11月24日以降になってしまうと、仮に条件を満たしたとしても、家庭教師を依頼されないので注意しよう。



穂高　遥
HARUKA-HODAKA

彼女を教え子とするための条件はない。なにしろ、ゲームが始まると自動的に教え子になるからだ。ただ、ちひろを教え子とするためには遥の紹介が必要となるので、あまり邪険にするのもどうかな？

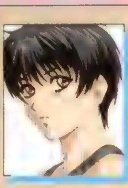
西村菜々子
NANAKO-NISHIMURA

まずは火曜18時、水曜16時、土曜18時のいずれかにコンビニでバイトをして、菜々子と知り合う。その後、コンビニのバイト中に菜々子と5回以上話し（あいさつだけの場合は数に含めない）、パラメータが必要条件を満たすと、家庭教師を依頼される。

必要パラメータ	理科：800	英語：800
数学：600		

ワンポイントアドバイス

菜々子と知り合う手順だが、例えば火曜なら自分も18時からバイトを始める必要がある。バイトは4時間単位なので16時から始めても18時が引っかかるが、これは×だ。



山代有希
YUUKI-YAMASHIRO

松田先輩に2回以上大学で会い、1回以上夜中に乱入されていることが最低条件。さらに、街を26回以上ぶらついていると、有希と出会える。その後、パラメータの必要条件を満たせば、次の日曜の夜に彼女の父親から家庭教師依頼の電話がかかってくる。

必要パラメータ	国語：600	英語：600
社会：600		

ワンポイントアドバイス

有希と出会うためには、松田先輩がポイント。ただ、1回夜に乱入されていればいいだけなので、その後はスケジュールを入れて、松田先輩の襲撃を防ごう。

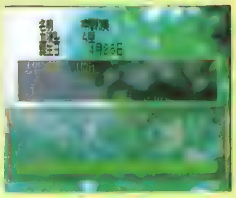
 ©1998 MAINICHI COMMUNICATIONS./SCIO/Stingray

ゲームを快適に進めるために覚えておきたい6つのポイント！

実はこのゲーム、意外に手応えのある内容となっている（女の子との出会いや家庭教師依頼の条件から、ある程度想像できるかもしれないけど）。だから計画的に進めないと、途中で思わぬ失敗をしてしまうこともあるのだ。ここでは、そんな事態を避けるために、ゲームをうまく進めるためのポイントを6つ紹介するぞ。これに注意してプレイすれば、かなり快適にプレイできることだろう。

POINT 1 体力重視？　学力重視？

最初のキャラメイクを兼ねた大学入学試験（というかクイズ）。これの結果によって主人公の通う大学が変わる。実は大学のランクによって、初期パラメータが変化するのだ。難しい大学ほど、初期の学力が高く、体力が低くなっている。体力重視か学力重視か、あらかじめ考えてクイズに答えれば、ゲーム初期の目標も立てやすい。どちらかというと、体力の方が重要だろう。



◀わざと問題を間違え、通う学校を操作することも。

POINT 2 土木作業で体力UP！

土木作業のバイトをすると、体力の最大値が上がる。お金ももらえて2倍ラッキーだが、反面体力をすさまじく消耗するという欠点もある。学力重視主人公でプレイする場合は、これで体力の底上げを図りたいところ。ただ、体力の最大値が低いうちは、このバイトだけで病院に担ぎ込まれる寸前までいってしまうので、注意が必要だぞ。

◀やるなら、確実に前後に回復期間を置いておくこと。

POINT 3 可能なかぎり学力は高く！

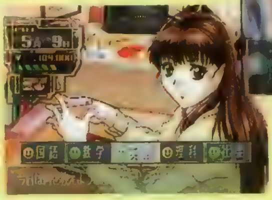
家庭教師をしたときの教え子のパラメータの上がり具合は、プレイヤーの（教えている教科の）パラメータが高いほどよく上がるので、「勉強」をして可能な限りパラメータをアップさせておこう。また、教え子の信頼度が高いほど、教え子のパラメータが低いほど、やはり（教え子の）パラメータの上がり具合がよくなることも併せて覚えておこう。

▲とにかく「勉強」は重要なコマンド。暇があるなら、どんどん実行しよう。

POINT 4 教え子は1人だけに！

家庭教師をすると、プレイヤーの（教えた教科の）パラメータが下がってしまう。教え子が1人や2人ならば1週間でそれも補填できるが、人数が増えるとパラメータの回復が難しくなる。そうすると教え子への育成効果も下がってしまうので、何人も同時に家庭教師することはオススメできないぞ。できれば1人、多くても2人くらいにしておこう。

▼家庭教師をするとプレイヤーのパラメータが下がってしまうのだ。気をつけよう。



▲狙っている子以外の女の子に家庭教師を頼まれたら、きっぱりと断ってしまおう。

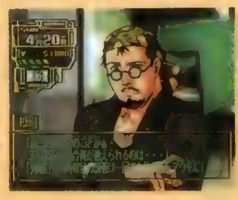
POINT 5 毎日、最後のコマには予定を入れよう！

毎週、週末近くになると、夜に松田先輩が訪れてくる。そのまま朝までしゃべり続けられると、体力が大幅に下がった状態で翌日を過ごさなくてはならない。体力の最大値が低いときだと、そのまま病院送りになってしまうことも。この松田先輩の襲撃を防ぐためには、月～土曜の最後のコマに、「休養」、「勉強」以外のスケジュールを入れておけばいいのだ。

◀日曜日は松田先輩が来ないので空けておいてもいい。

POINT 6 サボっていい講義をうまく利用しよう！

大学の講義の中には、サボっていいものとそうでないものがある。サボっていい講義は「勉強」などのスケジュールを入れて有効活用しよう。逆に、1度でもサボってしまうと単位がもらえない講義は、仮に何らかの事情でサボってしまった場合、その後は出てもまったく無意味。こうなってしまったら、その時間もスケジュールを自由に組んで、有効に使った方がいい。



◀講義の情報は松田先輩が教えてくれる。

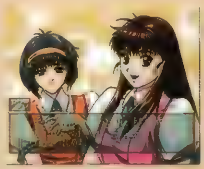
千葉ちひろ CHIHIRO-CHIBA

遥と、遥の母親の信頼度が高く、友だちとの友好度が高い場合、遥の家庭教師時に「ヒマか」と聞かれる。「そうだ」と答えると、ちひろの存在を聞かされる。この後、パラメータの必要条件を満たすと、その次の日曜の夜に家庭教師依頼の電話がくる。

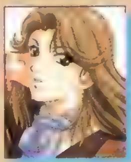
必要パラメータ	英語：850	理科：800
数学：700		

ワンポイントアドバイス

ちひろとの出会いには、遥の学校の文化祭で紹介されるという別パターンのものがある。この時点で知り合った場合、残り日数も考えると、ちひろの家庭教師就任は難しい。



龍宮寺麗美 REMI-RYUGUJI

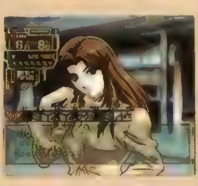


4月13日以降、講義のスケジュールを実行中に出会う。その後は、街をぶらついていると一定の確率で会うことが可能。4回以上麗美に会い、友だちとの友好度が高い状態でパラメータの必要条件を満たせば、次に麗美に会ったとき、家庭教師を依頼される。

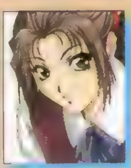
必要パラメータ	数学：800	理科：800
英語：700	国語：600	社会：600

ワンポイントアドバイス

麗美とは街で何回か会う必要があるが、夜遊びが好きなのか、土日も含めて20時以降がもっとも会える確率が高い。スケジュールを調整し、この時間は街に行くようにしよう。



皇　沙絵 SAE-SUMERAGI



仲居の誘いで合コンに行くと、皇沙耶という女性に会えることがある。合コンで彼女に何度か気に入られる返答を返すと、そのうち彼女は合コンに来なくなる。この後パラメータの必要条件を満たせば、9月14日以降、妹の沙絵の家庭教師を依頼される。

必要パラメータ	国語：850	社会：700
英語：850		

ワンポイントアドバイス

沙絵の家庭教師をするためには、沙耶、ひいては仲居に何度も会う必要がある。平日はいいとして、問題は夏休み。この間は、14時～16時に街に行くと彼によく会えるぞ。

TAIL CONCERTO テイルコンチェルト

**黒猫団、プリス三姉妹の野望をくい止めるために
ポリスのワッフルが大活躍!!**

4/16 ACT ▶¥5,800 ▶バンダイ ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

視点切り替えの制限が多く、カメラの移動スピードが遅いのが、このテの3D・ACTとしてはけっこうキビシイ。トラップが易しい前半では問題ないんだけれど、今回攻略している廃工場辺りに来ると、視点の切り替えが不十分なために難易度がグーンと上がってしまうのが、ちょっぴり残念。ほのぼのとした世界観や、かわいらしいキャラクターなどの雰囲気がいいだけに、とっても、とっても惜しいのです。 (さとちー)

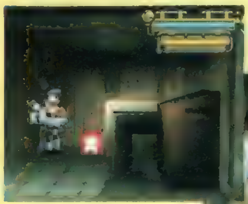
ゲーム中盤までのストーリーをチェック

このゲームは、基本的に各ミッションにいる黒猫団の子分の小猫を全員捕まえると、ストーリーが進むようになっている。ワッフルの家があるポルト村で情報を集めたり、署長からの通信が入ると次のミッションのヒントや目的が聞けるぞ。次に何をしていいのかわからなくなったら、とりあえずポルト村に戻ってみよう。ちなみに中盤までのストーリーの流れは、右の通りだ。

▲何をしたらいいのかわからなくなったら、家に帰るのも1つの手だ。

ちゃんと箱を集めてる!?

ステージや街などに落ちている、星のマークがついた箱をちゃんと集めているかな？ この中には〝写真のきれはし〟というアイテムが入っていて、ある程度集まると1枚の絵柄が完成する。完成した絵柄は、ポルト村の自宅にあるアルバムで見ることができるのだ。写真のきれはしは意外なところにあるから、見逃さないように！



▲これが、写真のきれはしが入った箱。フィールドの隅々まで探そう。

▼家の中にある洋服ダンスをガンガン叩くと、たまにアイテムが出てくるぞ。

▲1枚の写真は、写真のきれはしを何枚か集めると完成する。絵柄は、ほのぼのしたものからちょっぴりドキッとするものまで、いろいろあるようだぞ。

レサーカの港

レサーカでは、まず倉庫で暴れている小猫の捕獲が第一の目的。小猫を捕まえたら中央広場へ行き、再び小猫と鬼ごっこ。ここで石炭袋を入手したら天空の塔へ行き、最上階で待つ黒猫団のボスと初めての戦いを繰り広げるのだ。ボスに勝ったら中央広場に戻り、塔の出口から右手にあるゲートを抜けて街に行こう。宅配バイクを撃つとアイテムが出るので、しっかり取っておくこと。

エアリーフ小島群

レサーカでボスを倒したあと、ポルト村で人々から話を聞くとエアリーフ小島群についての情報が得られる。さっそく向かうと、変わり者の研究者から遭難している人を救出してほしいと依頼される。この遭難者は、なんとワッフルの祖父なのだ。

▲隅々まで移動して、アイテムを探すのを忘れないように！

アーキオーニス号

署長からの通信で、アーキオーニス号が黒猫団に占拠されているとの情報をキャッチ。急いで目的地に向かい、アーキオーニス号内で暴れ回る小猫たちを全員捕獲しよう。テーブルの下や天井に隠れている小猫を見逃さないように！

▲天井に小猫がぶら下がっているのを発見！ 何か笑えるよね。

フェルゼン

テリア姫が黒猫団に捕まったと姫の執事から連絡が入り、姫を助けるためフェルゼンへ向かう。黒猫団の要求通り、鉱山内にあるクリスタルを探し出し、クリスタルと交換に姫を救出。そのあと、地下で黒猫団のボスと再び戦うことに……。

▲トロッコで坑内を移動する場合は、マップで場所を確認しよう。

グリムト

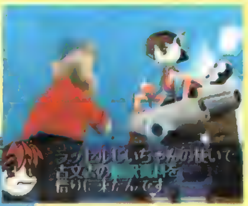
救出したテリア姫から黒猫団が向かった場所がわかったとの通信が入り、グリムトへ向かう。グリムトへ着いたらまず、右側の森へ進み、小猫たちを捕まえる。全員捕まえると左側の門が開くので、森を出て門の中へ。門をくぐり森を抜けると、黒猫団のボスが操るネコ型の巨大戦車が登場！ ここで3度目のボス戦があるのだ。勝つと逃げ遅れたフレアを捕まえ、牢屋で話すイベントが発生するぞ。

廃工場

署長からの通信で、黒猫団の隠れ家がついに判明！ 使用されなくなった浮遊工場を要塞化して装備を固め、いろいろなトラップを仕掛けているのだ。またここでは、黒猫団を影で操るフールという謎の人物が、挑発的な行動を……。

フェルゼン

フェルゼンにいるおじいちゃんの要請で、クールラント博物館にいる知人から資料を受け取りに行くのが目的。クールラントは氷に覆われた島で、足元がとても滑りやすい。小猫たちとの鬼ごっこでは、滑って島から落ちないように気を付けよう。資料をもらったらフェルゼンへ戻り、おじいちゃんに手渡そう。



◀▲クールラントは氷で滑るので、落ちないように気をつけて小猫と戦おう。

©BANDAI 1998

強敵ボスキャラ&難所トラップのここに注目!!

さて、ここでは先へ進みたくてもボス戦で勝てないとか、トラップが難しくて挫折しかかっているキミのために、楽勝で抜けられるテクニックを伝授!! ストーリーの中盤までに3回行うボスキャラ戦と、難易度の高いトラップが登場する廃工場のステージをピックアップして攻略しよう。また、全体の攻略を通して重要なのが、視点変更。周りの状態を広い範囲で見たいとき（特にボス戦）には、R2ボタンを押して視点を変えるといいぞ。

BOSS 天空の塔 ネコ型飛行船

▲ボスの正面がイチバン安全。爆弾を投げ返して攻撃しよう。

正面から爆弾で確実に攻撃!

天空の遺跡に出現するボスキャラは、空中を飛んでいる巨大飛行船。この敵は、ワッフルを追いかけ回しながら爆弾を投げてくる。しかし爆弾はすぐに爆発しないので、まずはボスの真正面に立ち、ボスが投げてきた爆弾をキャッチする。間合いを調整すれば、そのまま爆弾を投げ返して攻撃できるぞ。

▲体力が少なくなったら、回復アイテムをゲットするのだ。

BOSS フェルゼン／鉱山内 ドリルネコ

周りを回りながらバブル弾を使えば楽勝だ

フェルゼンの地下で戦うことになるボスは、巨大なドリルとシッポを装備したネコ型の掘削機。ドリルを構えると突進してきて壁に激突し、天井から岩が落ちてくる。また時折、小型のドリルロボを発射して攻撃してくるぞ。コイツに有効な戦法は、間合いを広めに取って遠距離からバブル弾で攻撃すること。そうすれば、簡単に倒すことが可能。ボスが突進してきたら無理せずに攻撃をやめ、早めにボスのサイドに回り込むようにして回避すること。

▲ドリルで突進してきたら早めに間合いを広げ、左または右方向へ逃げよう。ジャンプしても回避できないので注意!!

▶このくらいの間合いからバブル弾をチクチク当てていけば、ノーダメージで倒すことも可能だ。焦らず時間をかけて戦おう。

BOSS グリムト ネコタンク

つぶされないように間合いを広げて戦え!

グリムトに登場するボスのメカは、今までと異なり性能がかなりパワーアップしている。ボスが動き回っている間は攻撃することを考えず、逃げ回ることだけを考えよう。そしてボスの動きが止まったら、バブル弾で一気に攻撃だ！ なお注意しなければならないのが、ボスとの間合い。近すぎると手でつぶされ、大ダメージを受けてしまうぞ。また、逃げ回るときもフィールドの広さを考え、足元に注意しよう。そうしないと、フィールド外に落ちて無駄なダメージを受けてしまうぞ。

▲まずは、ボスから離れるようにして逃げ回る。

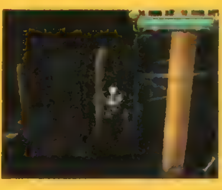
◀動きが止まったら、バブル弾で攻撃するのだ。

▶ネコの右手が上がったら注意！ この攻撃のダメージはハンパじゃないぞ。

TRAP 廃工場 黒猫団の秘密基地には秘密がいっぱい

方向を見定めるのが重要!

この廃工場は、トラップの難易度が一気に上がる。特に引っかかるのが、廃工場の外側をパイプ伝いで移動するトラップ。これは、落ち着いてジャンプする方向を見定め、パイプとの距離感に注意して移動しよう。

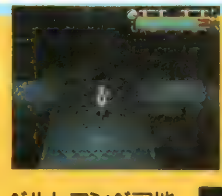


パイプに飛び移れ!

◀パイプとワッフルの軸が合うと、パイプが光るようになっている。この状態のときにジャンプすればＯＫ！

熱いガスにご用心

▼パイプから噴き出るガスは、しばらく待つと消える。消えてから移動しても間に合うぞ。

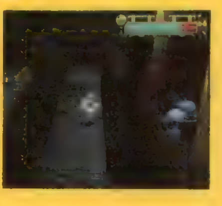


不安定な足場は慎重に渡ろう

◀廃工場を出入りする足場では、なるべく壁際を移動しよう。立ち止まらないで一気に駆け抜けるのが得策。ジャンプする方向に注意！

ベルトコンベア地帯はとっても危険!

▶ベルトコンベアをジャンプして渡ると、最後に敵が待ち受けている。ここでは、画面奥のパイプにジャンプして飛びつくのだ。



―立体忍者活劇― 天誅

好評連載攻略もいよいよ大詰めとなり、ついに最終ステージへ突入!! 今回も悪党を誅せよ!!

発売中 ACT	▶¥5,800 ▶SME
	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

なかなか「忍術皆伝」が取れないステージがある人は、しびれ団子をたくさん持っていってみよう。ルート上の避けられない敵だけを、しびれ団子で誘い出しながら“必殺”で始末して、あとはまっしぐらに目的地を目指すのだ。忍具を使いすぎて、選択画面の在庫が足りなくなっちゃったときは、簡単なステージ1などを何度もプレイして、忍具を補充しておこう。特殊忍具を使うと、さらにプレイが楽しくなるので、がんばってGETしよう！　（TAC☆）

最終決戦!!ステージ8を一気に攻略!

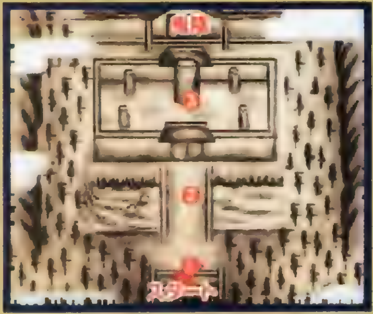
最終ステージは、鬼陰との対決までの前半と、冥王の待つ地底へ向かう後半に分かれている。2人のボスとの戦いをこなさなければいけないだけに、途中での消耗は避けたい。忍具は、ボス戦に備えたものを用意して、神妙丹などはステージで手に入るものを頼りに省いてしまい、そのぶん他の忍具を持っていくぐらいにしたい。

◀最初の階段に鎧の兵がいるパターンは、落ちている忍具の数が多い。橋の柱の上などをチェック！

▶五の巻の忍術皆伝で得られる変わり身の術は、必ず使えるようにしておきたい

八の巻 「闇の城へ…」 ステージ前半

冥王の城までは一直線



▲敵を残して先に進むと、危なくなったときに後退することもできなくなってしまうぞ。

▼柱の上や、川の中の岩など、意外なところに忍具があることも。強敵に備えて確実に取っておこう。

マップ自体は直線的で、迷うことはない。ただし、そのぶん敵の監視の目をくぐるのは難しくなっているので、1カ所ずつ確実に敵を倒していこう。見つかってしまっても強引に進まずに、いったん戻って再び“必殺”のチャンスを待つこと。

❶石段…灯ろうの陰に犬が隠れていることがある。気配に注意しながら、階段ではなく脇の坂を駆け上がろう。

❷石橋…左右の柱に隠れれば、橋の上の敵から“必殺”をとるのは容易。ただし、川の中の岩に弓を持った敵がいる場合があるので、橋に向かう前に、しゃがみ移動しながら岸の敵を確認しよう。

❸広間…隠れる場所がほとんどないため、近接して配置された敵を各個撃破するのが難しい。鎧の兵や犬は、“視”状態ではこちらに近づいてくるので、一定距離を保ちつつ、しゃがみ状態で後退していけば、安全に誘い出せる。これを利用して1人ずつ倒していこう。

▲適当な場所まで誘い出したら、隠れて“気”状態に戻し、帰っていく背後から襲いかかれ！

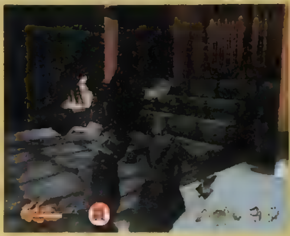
おにかげ
鬼陰

△[illegible]を受けて暗躍していたことが判明 彼もまた[illegible]たのだ

VS BOSS 宿敵・鬼陰にとどめをさせ!

攻撃のパターンは七の巻と同じだが、今回は距離をとろうとしても追いかけてくるため、回復などの余裕は与えてもらえない。こちらから攻めこむよりも、防御（攻撃にあわせて✚キー↓）に徹し、かかと落としや回し蹴りなど、スキの大きい技のあとに反撃しよう。連続斬りは、最後まで出さずに、一段手前で止めた方が安全だぞ。鬼陰は七の巻のときと同様、体力が少なくなると神妙丹を飲もうとする。このときはスキだらけなので、すかさず斬りつけてやろう。チャンスを逃さないように、鬼陰の体力は常にチェックしておこう。

◀確実性はないが、背後を取れるまで、グルグルと走り回るという手も。



▲態勢を立て直したいときは、後ろに逃げるのではなく、鬼陰の横を走り抜けよう。

▲回復前に斬りつければ、神妙丹を落としてくれる。後のためにも拾っておこう。

BOSSチェック! 有効な忍具

とはいったものの、後の冥王に備えて、ここでは忍具を温存したいところ。神妙丹で体力を回復する余裕を作るために、煙玉やステージで拾った癇癪玉を使うくらいにとどめておきたい。

▲力丸なら、鬼陰が煙玉で苦しんでいるところをしゃがみ斬りでふっとばし、その間に回復だ

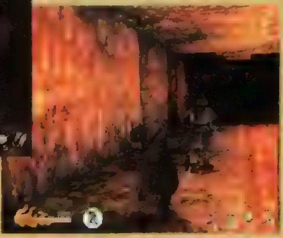
©Sony Music Entertainment(Japan)Inc.　MAPイラスト／剛田智之介

八の巻 「闇の城へ…」 ステージ後半

煮えたぎるマグマに気をつけろ!!

▲❶の地点。入り組んでいるように見えるけれど、奥の敵からもしっかり視線が通っている。

▼❷の道は、進路上にいる敵以外は相手にせず、奥まで一気に駆け抜けてしまおう。



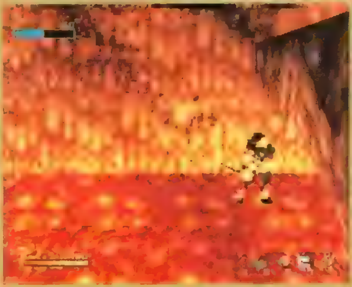
ステージのあちこちに流れている溶岩に足を踏み入れたものは、その熱によって瀕死のダメージを受ける。ジャンプで越えなければいけない、ちょっとのミスも許されない場所が存在するが、ときには、これを利用して敵を倒すこともできるぞ。

❶分かれ道…それぞれの道の先にいる敵から視線が届く場所。中央の通路の敵を倒すときは、他の通路の奥にも気を配ろう。

❷溶岩流の通路…身を隠すところがないので、敵に近づくときはしゃがみ移動で。ちなみに、左に並ぶ脇道には、入らなくてもＯＫ。

❸小部屋…ここは、溶岩流を飛び越えなくてはいけないが、部屋に敵がいるときは、タイミングが難しい。溶岩流ギリギリにしゃがんで、動きのパターンを観察しよう。

❹溶岩流の渓谷…必殺も斬殺も難しい場所。できれば、しびれ団子か変化の術を持っておきたいところ。しゃがみ移動のときは、向きに気をつけないと崖から落ちるぞ。



▲しびれ団子で誘い出された敵兵は、溶岩流も気にせず踏み込んで、勝手に焼け死んでしまうぞ。

VS BOSS 最後の敵は人外の魔王!!

冥王の攻撃でいちばんやっかいなのが、剣から放たれる稲妻、「雷鳴剣」だ。この技は、防御不可能なうえ、くらうと吹き飛ばされてしまう。最悪の場合、そのまま起き上がりに雷鳴剣をくらい続けて、ハマリ状態になることも。正確にこちらを狙ってくるので、くらわないためには、とにかく動き続けること。冥王の登場デモが終わったら、すぐに斜め前方へ走り出し、そのまま周囲を回りながら背後をとれるチャンスを待とう。背後をとったところで攻撃に移るわけだが、後方から近づくときにも「煉獄真円破」には注意しよう。冥王の体力が少なくなると、見切りにくい「闇無双」を使ってくる。この状態になったら、走り回るよりもアイテムを惜しまず使って一気にカタをつけよう。

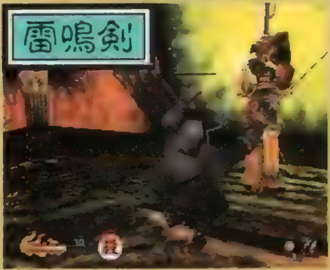
▲冥府より現れ、地上を手中におさめようとたくらむ魔道の者。鬼陰を操り、国を乗っ取ろうとしていた

BOSSチェック! 有効な忍具

やっぱり、いちばん使えるのは雷王。苦しんでいるところに、そのまま斬りつけるのもよし。他の攻撃アイテムと組み合わせるのも効果的だ。変わり身の術は、持っていれば攻撃に専念できるぞ。

▲雷王で動きを止めておいて、スキの大きい火炎の術を使う。なんてこともできる。

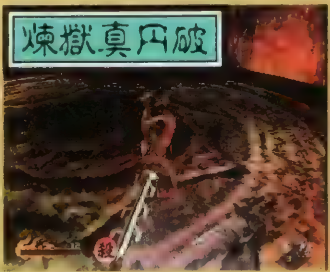
雷鳴剣



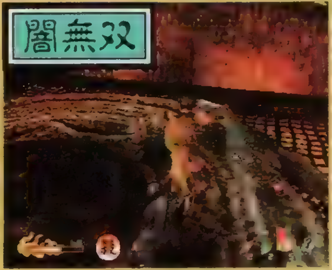
▲防御不可能の雷撃で、攻撃力も高い。高く構えた剣の先から放たれるため、冥王の近くは死角になっているぞ。

煉獄真円破

▼下段に構えた剣で、自分の周囲をなぎ払うように一回転する。冥王の後方にいてもくらってしまうので、このポーズには注意。



闇無双



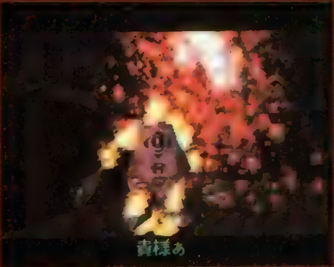
▲姿を消し、別の方向から剣をかまえて突進してくる。ヤツが消えたら、とにかく防御の体勢をとっておこう。

出張一番 極めて!天誅

今回は、自由度の高い「天誅」ならではの、お遊びを紹介するぞ！　いろいろ応用がきくから、厳しい任務の間の息抜きに、ぜひ試してみよう。

天誅チェック! ボス、地雷で炎上

ボスの出現場所をその前に通れるステージで、そこに地雷を仕掛けておく。うまくいくと、出現デモの最中に地雷を踏んだボスが、燃えながら話してくるシーンが見られるのだ。



天誅チェック! 哀れ炎の忍者マン

ステージ中にある灯ろうやろうそくの炎でも、キャラが触れればしっかり燃える。下の写真は、しゃがみ斬りで敵忍者を灯ろうの上に乗せたところ。彼はこの後、炎上してしまうぞ。

天誅チェック! 猫、まっしぐら!!

しびれ団子も手裏剣も効かない無敵キャラ、猫。しかし、その猫を殺す方法があった！　うまく追い回して川に落とせば、他のキャラと同じくおぼれる姿が見られるぞ。

天誅

Winning Post3 ウイニングポスト3

実在の名馬と対戦できるパスワードを公開。ウイニングカップの途中経過もあわせて発表しているぞ。

発売中 競馬SLG	▶¥6,800 ▶光栄
	▶MC（14 ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ダービー馬はダービー馬から」のイベントの馬を使い、今回の対戦データの名馬と対戦させてみたところ、あきれるほどにしんがり負け。あまりの弱さに笑っちゃいました。しかも、2400mでありながらバクシンオーにも負ける始末。そういえば、あの馬って、スピ・スタコメントもなかったような……。ダービーには勝ったけど、スピードが優先される皐月賞には負けちゃった馬だし。やっぱりね、スピードは大切だと思うのです。　（ゴッドスピード）

歴史的名馬と対戦して、史上最強を目指せ!!

ゲーム中では敵なし、もちろん自分の馬の中でも最強といえるほどの馬ができたけど、果たしてどれぐらい強いのか？　今回は、そんな対戦相手募集中のプレイヤーに捧ぐ「お試しパスワード」集だ。しかも、対戦相手となる馬は、実在の歴史的名馬ばかり。中でもトウカイテイオーとサクラローレルは手ごわいので、並の馬ではまず歯が立たないはず。短距離にしてもオグリキャップやサクラバクシンオーのスピードは圧倒的だし、牝馬はなんといっても女傑ヒシアマゾンが強敵だ。でも現在開催中の「ウイニングカップ」で上位にきている馬は、この名馬たちに楽勝するレベルだったりして、さすがにスゴイです。やはり勝ちにいくなら配合をしっかり極めないとね。「WP.3」のゲーム内では、実在の名馬と戦うという概念がないので、このパスワードを入力して挑戦してみよう。

◀史上最強の名馬たちとのレースは、手に汗握る熾烈なものとなる。はたしてキミの馬は勝てるか？

オグリキャップ　5歳・牡

パスワード

スゲナザビ　テドアアザ
ボザマガダ　タツジモゲ
ベメゲゲキ　マサゲヒエ

5歳時、天皇賞▶マイルCS▶ジャパンカップというハードなローテーションが物議を呼んだ。マイルCSの驚異の末脚が印象深いが、このデータでもマイル戦には滅法強い。

サクラローレル　6歳・牡

パスワード

ガラバリコ　ナヘドネホ
ナナムスキ　タツタモゲ
ボゴチムネ　ガレアトノ

凱旋門賞馬を父に持つローレルはクラシックディスタンスでは間違いなく最強レベル。この対戦データでは、トウカイテイオーとともに2400～2500では2強を形成している。

トウカイテイオー　6歳・牡

パスワード

タトナデマ　ナヨヨニウ
ダネヌメラ　サノズレヨ
ヒベズズツ　ナキスゴチ

6歳時の有馬記念で奇跡の復活を遂げたテイオー。「中山2500は俺の庭」といわんばかりの強さはさすが。もちろん皐月賞・ダービー・JCを制しただけに2000以上は最強か？

ミホノブルボン　4歳・牡

パスワード

ジゲラシヂ　ヤニイエク
ゾナヨスユ　タヨミムケ
フデギヨチ　グサルネヌ

故・戸山調教師によって鍛えられたクラシック2冠馬。トウカイテイオーやサクラローレルにはまったく歯が立たない人は、この馬を目標にしてほしい

ライスシャワー　5歳・牡

パスワード

ミスフナト　スカズカガ
クヘダガセ　ゴヘルギア
フシゴヒツ　ユボタミダ

リアルシャダイ産駒に多いガラスの脚が、宝塚記念での悲劇を呼んだ。天皇賞（春）の距離（3200m）ではローレル以上に強い。この馬に勝てるほどのスタミナ馬は作れるかな？

ダンスパートナー　5歳・牝

パスワード

フスゴサヨ　ケジエザビ
テゼタホヌ　トヤトユケ
デトチザモ　ルラクトキ

4歳時の海外遠征と菊花賞挑戦、そして牡馬相手でも常に上位に喰い込む堅実さで人気の高い名牝。自分の牝馬の能力を知りたいときは、彼女を目安にしてほしい。

ヒシアマゾン　5歳・牝

パスワード

ニホクナタ　エルゴカザ
ノエヌミフ　ダジツブネ
ムヒニヤフ　ネヅヂウハ

近年では最強牝馬に数えられる女傑。4歳時の怒濤の連勝街道の中でもクリスタルカップの末脚は牝馬とは思えない。そんなわけで、比較的短距離に強いデータとなっている。

サクラバクシンオー　6歳・牡

パスワード

スユナツベ　ツドボラノ
ゴネゴレト　マモアエモ
オダニザヅ　ガガダドラ

中山の1200mは、やはりバクシンオーの独壇場。1600mは少し長いというようなスプリンターには、この馬が目標となる。対戦の舞台はもちろん中山の1200mね。

ノースフライト　5歳・牝

パスワード

グキズメバ　ヨトコビサ
ナガホザゴ　ゴベルベタ
ボブオガヤ　ミヌタザハ

女性厩務員とのツーショットでマスコミを賑わせた「フーチャン」。世界を相手に豪快な末脚を披露した安田記念がベストレース。マイラーの第一目標として対決してみよう

特報　CD増刊D7に名馬が30収録

今回紹介している名馬の対戦データは、電撃プレイステーションD7（4月15日発売）に収録されているぞ。スプリンターからステイヤーまで、その総数はなんと30頭。トウカイテイオーは2冠目となる4歳のダービー出走時と復活劇の6歳有馬記念出走時など、同じ馬でも2種類のデータがあったりするので、その強さの違いも楽しめるのだ。

 ©1998 KOEI CO LTD.

名馬に挑戦！ キミは歴史に名を残せるか？

好評のうちに締め切られたウイニングカップ。途中経過の情報は下のカコミを見てもらうとして、ここではウイニングカップ上位馬と実在名馬を対戦させてみたぞ。栄誉あるウイニングカップ代表馬は、予選のタイムが最も速かった馬。このタイムはメンバー構成で変わったりするので、「最速だから最強」ということには直接的に結びつかないが、代表馬の選び方としては納得していただけると思う。問題は阪神・芝・1600m部門で、予選を勝った馬のうちなんと3頭が同タイム。そこで「名馬には名馬」というわけで、あのファビラスラフィンと同じ名前の馬を勝手ながら選ばせてもらった。そして、実在名馬は左ページで紹介している馬。距離適性はバラバラ、それに牡・牝混合だが、意外な結果も見られたので今後馬を生産する場合の参考になるかもしれない。

RACE1 東京・芝・2400m・良

ウインドイチバン 4歳・牡

8戦8勝。鹿毛。本賞金2億7400万円
選択騎手・岡部幸雄。馬体重496kg。
予選時タイム：2.21.6（2400m）

パスワード
エヌイヤズ レゲヒザヒ
エチゼクベ モダヨガタ
ズオズツサ サスタボラ

ウイニングカップ代表馬の意地か、サクラローレルについで二番人気に推されたウインドイチバン。ゲートが開くと、絶好のスタートダッシュから先頭に躍りでる。しかし、向こう正面でサクラバクシンオーが、ハナを奪うと、ウインドイチバンは2番手をキープしてじっくりと追走。たんたんとした流れの中、長い直線にさしかかると、バクシンオーが引き離そうとするが、ウインドイチバンは離されない。そして、残り200あたりから一完歩ごとに差を詰め、残り50でバクシンオーを見事に差し切った。結局、バクシンオーに2馬身1／2の差をつけたのだが、バクシンオーが2着に入ったのは意外。ただ、圧倒的なスピード能力があれば距離の壁を破ることが可能であることは明らか。そしてペースもバクシンオーに味方したといえる。

▼スピード能力に傑出した、ウインドイチバンとサクラバクシンオーの2頭のマッチレースに。

▲このメンバーで楽勝するウインドイチバンの、ウイニングカップ本戦での好走に期待。

RACE2 阪神・芝・1600m・良

ファビラスラフィン 5歳・牝

12戦12勝。芦毛。本賞金4億9700万円。
選択騎手・武豊。馬体重462kg。
予選時タイム：1.31.9（1600m）

パスワード
ギエヂカザ オヌホテザ
ガヘオチイ ムニノオホ
ブズルガミ グヒフワヨ

一番人気は当然のようにオグリキャップで、サクラローレルが二番人気、代表馬のファビラスラフィンは三番人気といったところ。こちらのファビラスラフィンが好スタートからハナを奪うが、サクラバクシンオーが二の足を使って先頭に立つ。一番人気のオグリキャップは最後方からの競馬。ただ、ペースはかなり速く、十分に届く位置といえる。さして残り400mの位置でファビラスラフィンがサクラバクシンオーを交わして先頭へ。このまま粘り込むかとも思えたが、残り200mくらいからオグリキャップの鬼足が炸裂。あっという間に差を詰め、残り100mでファビラスラフィンを交わして、そのままゴールイン。1馬身3／4の差でファビラスラフィンが2着という結果に終わった。

▼直線に入ってのオグリキャップの差し足は驚異的。マイルCSでの剛脚再来か!?

▲ウイニングカップでは、このレースは牝馬限定のため、ファビラスの活躍が期待できる。

ウイニングカップ'98 SPRING途中経過発表!!

来た来た来たーっ！ いずれ劣らぬ優駿たちが全国各地から集まって来た。締め切り間際の現時点（3月23日）で優に前回を上回る数の応募が殺到。上の模擬レースを見ても、そのレベルの高さをわかってもらえると思うけど、応募の量も質もハンパじゃない。今回は、それらの応募の中から第1次予選の上位馬を何頭かピックアップして紹介するぞ。

◀前回は追込み馬が圧倒的に多かったけど、今回は逃げ馬が多いような気が……。

全体的な傾向を探ると…

まず、3つの距離とも応募数にバラツキがない（前回は2400mが圧倒的に多かった）ので、応募したレースによる有利不利はなさそう。また、前回は6歳馬が上位を独占してたけど、今回は4～6歳馬が均等に予選を勝ち上がりそうだ。若干、牡馬牝馬とも5歳馬が強いかなあというくらいだが、かなり微妙なところ。

中山・芝・2000m

予選のベスト走破タイムが2.21.6。選択した騎手で多かったのが、岡部幸雄、武豊、横山典弘で、女性騎手の牧原由貴子の名前もチラホラ見受けられる。予選上位馬は、セカンドチャンス（岡部、6牡）、ノリーブライアン（武豊、5牡）、ソルフォード（横山、5牡）、スラッシュナイン（武豊、6牡）。

阪神・芝・1600m（牝）

予選のベスト走破タイムが1.31.9。選択した騎手で多かったのが、岡部幸雄、武豊で、人気を2分。予選上位馬は、ヤマノジョーオー（岡部、5牝）、スノーベルー（南井、4牝）、エルシャロット（武豊、5牝）、ナイキイザベル（武豊、4牝）、ファビラスラフィン（武豊、5牝）。

東京・芝・2400m

予選のベスト走破タイムが2.21.6。選択した騎手で多かったのが、岡部幸雄、武豊、中館英二。予選上位馬は、マイカイザー（武豊、6牡）、マスターアスラ（河内、6牡）、バイソントップガン（中館、4牡）、ウインドイチバン（岡部、4牡）、テツヤブレイク（中館、6牡）。

※「ウイニングカップ'98 SPRING」の予選結果は、Vol.75（5月22日発売）で発表。見逃すな!!

KOEI
人類を滅亡させる超
大いなる謎(エニグマ)をめぐり展開
3人の主人公による3つの"旅"
アキラ、トーマス、キャサリン――
絡み合う3人の運命の糸。
3つの視点それぞれの旅をすべて
体験したとき、はじめて物語は完結する。
道場「武烈館」師範代
アキラ(声・森川智之)
英国エドワード公爵家令嬢
キャサリン(声・菊池志穂)
サスペンスに満ちた展開
エジプト、インド、ギリシャ……
迷路のように入り組み、無数の
トラップが仕掛けられた謎の聖地。
古(いにしえ)の"秘石"を求める波瀾万丈の冒険!
王の館の中に黄金の錫杖が置かれている
金の錫杖をとりますか?
●はい　いいえ

古代のプログラム――
するノンストップの活劇!!
PlayStation
米国リンドバー財閥次男
トーマス(声・山野井仁)
本格3D格闘とアドベンチャーが融合
聖地を徘徊し、侵入者に容赦なく襲いかかる異形の怪物!
武術、ナイフ、フェンシングなどキャラごとに
異なる格闘術や数々の武器で正体不明の敵を倒せ!
いろいろな書物が置いてある
ENIGMA
エニグマ
20th Anniversary
20周年記念特別作品
●プレイステーション版:6,800円／好評発売中!
攻略本 この1冊で全聖地踏破は間違いなし!
好評発売中 ENIGMA ハイパーガイドブック ω-FORCE監修 A5判 本体1,300円
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
FamilyMart
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス・TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Produced by ω-Force
原作・志茂田景樹
株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

KOEI®
ウイポ一族
20th Anniversary
20周年記念特別作品
きっと君も。あの娘もたぶん♡
血統づくりがスゴ面白い!
Winning Post 3
ウイニングポスト
競馬シミュレーションゲーム
好評発売中 ◎6,800円
このソフトはコンビニエンスストアでも販売しております。
Winning Post3イメージソング/TVCFソング
DEBUT── デビュー/吉川麻衣子 好評発売中 価格1,020円（税込）KEDH-5005
「インターネット・ミュージック・コンテスト'97」グランプリウィナーの記念すべきデビューシングル!
初心者から上級者まで全プレイヤー必携!!
Winning Post3ハイパーガイドブック上・下
メインステイブル・編 定価 各1,200円+税
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
PlayStation®

セガ・サターン版で品切店続出！

ファンタジーファン、SLGファンの魂をつかんだ名作、ついにプレイステーションに！

一人の男が、いま、世界(ファンタジー)を変える。

◆一介の傭兵から傭兵隊長、さらには一国の騎士へ！

◆兵種の相性や地形効果・各種魔法による戦術性あふれる戦い！

◆登場人物は総勢230人、キャラデザインは人気イラストレーター小島文美。

◆14種類の完全マルチエンディングで何度もプレイを楽しめる‼

◆銀河万丈氏、難波圭一氏をはじめ、豪華声優陣の熱演で感動のストーリー展開。

イラスト／小島文美

Söldnerschild special
ゼルドナーシルト

好評発売中
価格:6,800円

剣と魔法、傭兵団、王国の騎士——
緻密なファンタジー世界が、あなたのプレイで自在に展開。

いま、あなたは戦乱の大陸で激戦に明け暮れる一人の傭兵。はたして国を変え、大陸を一つにすることはできるのか。あなたの行動はすべて大陸の情勢に影響し、ゲーム展開に大きな変動をもたらす。プレイのたび新鮮な興奮と感動を約束する、流動的なアクティブ・ワールド!

好評発売中　ゼルドナーシルト公式ガイドブック　光栄出版部・編　A5 版　本体1,300円+税　4-87719-511-4

KOEIの最新情報をお知らせしています。
テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

株式会社 光栄®
〒223-8503　横浜市港北区箕輪町1-18-12　TEL.045-561-6861㈹

CGデザイナー募集 [特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします]
※CG開発機材：SGI インディゴIIインパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ−310
●資格／1 専門卒以上22〜36歳位 2 実務経験2年以上 ●待遇／当社規定により優遇 昇給年1回、賞与年2回（'96実績7.45カ月）、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日 ●株式東証二部上場
履歴書及び職務経歴書、作品（5点以内）を下記までご送付ください 追ってご連絡いたします 作品は選考後ご返却いたします。秘密厳守、歴不返。不明な点は担当者までお問い合わせください
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社光栄 総務部 人事課DP係 TEL.045-564-3111（直） 担当：兵土（ひょうど）

自信作ぞろい。光栄のラインナップ
知力を尽くし、戦術を操れ。
天下統一の野望はいまだ消えず、
そして今また、新たな時代を生む。
システムを一新、新たなる一歩を踏み出した「信長の野望」。
同一マップ上の内政と合戦。緻密な戦術を引き出す土地単位の戦略。
我を忘れる興奮、達成感に満ちた超・戦国体験があなたを待つ——!
信長の野望®
将星録
歴史シミュレーションゲーム
好評発売中
●9,800円
信長の野望・将星録ハイパーガイドブック 上・下
A5判 各本体1,200円 シブサワ・コウ監修
上巻4-87719-536-X 下巻4-87719-537-8
歴史シミュレーションゲーム
項劉記
好評発売中
●6,800円
中国史に名高い"漢楚の戦い"を再現!
大陸を舞台に縦横に展開される、二人の男の緊迫した戦い。実戦さながらの迫力、戦略の鍵を握る武将たち。運命の戦いが、今、幕を開ける——。
英傑伝シリーズ
毛利元就・誓いの三矢
好評発売中
●7,800円
智将・元就とその一族。西国に轟く、その絆。
華麗かつドラマチックなる毛利一族の合戦絵巻。厳島合戦など数々のリアルな戦い、そして感動のイベント満載のシミュレーションロールプレイング!
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望・戦国群雄伝
好評発売中
●5,800円
武将達を操る醍醐味を追求した名作!
個性的な武将たちを縦横に駆使し、天下統一の夢をはたすのは誰か?行動力システムの採用などSLGの面白さを追求した名作が装いも新たに登場!
PlayStation
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代

KOEI

プレイステーションでワープロができる!!

プレイステーション用 ワープロセット

●人気ゲームキャラほか収録クリップアートは400以上
●手紙やオリジナル名刺も簡単操作ですぐ作れる
●よく使う文章は自動作成できる「インテリジェント文書作成機能」

プレイステーション用 ワープロセット（ビデオキャプチャ対応版）

●ゲーム画面やビデオ映像を取り込んでひと味ちがうカードが作れる
●デジカメで撮ったスナップで話題のフォトシールも作成可能

パソコンの定番ワープロソフト「EGWORD」と、「LEXMARK社製インクジェットカラープリンタ」がセットになって超お買い得!!コントローラだけで文章が作成できて、「ときめきメモリアル」や「アンジェリーク」等人気ゲームキャラほか、クリップアートは400以上!オリジナル名刺や挨拶状も、買ったその日にすぐ作れる!

●好評発売中:29,800円

セット内容 ●ワープロソフト "EGWORD Ver.2.00" ●LEXMARK社製インクジェットカラープリンタ "CJP1000" ●プリンタ・インタフェース または、[ビデオキャプチャ対応版] プリンタ・インタフェース（ビデオキャプチャ対応版専用）

ワープロとプリンタのセットにビデオキャプチャ機能を付加。ビデオ入力端子が付いているから、ゲームの画面だけでなく、テレビやビデオ、デジカメの映像も取り込める。アイディア次第で、きみだけのオリジナルなフォトシールや手紙づくりが、もっとたのしくなる!!

●好評発売中:36,800円

※プレイステーション本体およびテレビモニターは別売りです。※写真のプリントサンプルはイメージです。

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。

■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
「ときめきメモリアル」／©1994-97 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED ©1997 ERGOSOFT CO.,LTD. ©1997 KOEI CO.,LTD.

PlayStation

株式会社光栄®

〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

NEW SOFT STATION 新作ソフトステーション VOL. 72

CONTENTS

炎の料理人 クッキングファイター好
ダイナマイトボクシング
ガーディアンリコール
刻命館Ⅱ（仮）
エーベルージュ スペシャル
ゆうわくオフィス恋愛課
Parlor! PRO3
探偵神宮寺三郎 夢の終わりに
スーチーパイアドベンチャー
クレイマン・クレイマン
カプコンジェネレーション
b.l.u.e

炎の料理人 クッキングファイター好

5/21 ACT	
▶¥5,800	
▶日本一ソフトウェア	
▶MC（1ブロック）	

料理人たちが自らの料理の腕を競い合う、期待のACT『炎の料理人クッキングファイター好』。今回は新たに判明したクッキングバトルの要素と、第1話と第2話のストーリーをお送りするぞ！

ハオの料理人魂をかけた熱き戦いが、今始まる！

▲熱血料理人ハオの行くところには、つねにドラマティックな事件が待ち受けている。

▶クッキングバトルでは、簡単な操作で、さまざまな中華料理を作ることが出来るのだ。

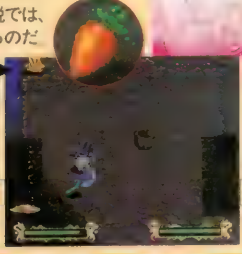
中国4000年の英知の結晶ともいえる中華料理。それをテーマにした斬新（？）なACTが『炎の料理人クッキングファイター好』なのだ！　このゲームは、個性豊かな料理人たちが織りなす熱いストーリーの合間に、決められた食材を調理するアクションシーン（クッキングバトル）が挿入されている。ちょっと変わった料理人たちが作り出す、見たこともないような料理の数々が、プレイヤーを待っているぞ。今回は、クッキングバトルでの新事実と、主人公ハオが大活躍する第1話と第2話のストーリーを紹介していこう。

クッキングバトルで新事実を発見！

クッキングバトルでは、メインの食材を包丁で攻撃、気絶させてコマンドを入力して調理する。だが、今回おいしい料理を作る重要なポイントである「サブ食材」の存在が新たに判明。これをメイン食材にぶつけて調理すれば、料理をよりおいしくすることが出来る。また、クッキングバトル後の料理解説では、声優陣が熱演してくれるのだ

サブ食材

サブ食材は白菜や人参、ピータン、熊の手など、いろいろなものが用意されている。メイン食材との相性を見極めて使えば、効果が倍増するぞ。



料理解説

[illegible]1番ポイントの高[illegible]されるのだ。

燃える！　笑える！　疾風怒濤（しっぷうどとう）（？）のストーリーを大紹介!!

第1話 白い髪の女はいるか？

母の仇である味魔王を倒すため、熱血料理人ハオは、唯一の手がかりである白い髪の女を探していた。ある中華料理店で、勘違いから店の親父〝オヤジ〟に襲われるハオ。争う2人の前に味魔王の手下である〝ザコ〟が現れる。ザコとクッキングバトルをすることになったオヤジは、しびれ薬を使われ動けぬまま負けてしまう。そんなザコのやり方に、ハオは激怒し、戦うことになるのだった！

▲汚い手段を使ったザコにハオ激怒！

◀親父の攻撃をハシで受け止めるハオ。

第2話 この料理は辛すぎる

味魔王が認めた料理人が経営する店があると聞いたハオは、その店に乗り込むことに……。そこには激辛料理を得意とする女料理人〝アニス〟が待ち受けていた。彼女の料理〝活火山麻婆豆腐〟を食べたハオは「うまいがまずい」と評価。怒るアニスと料理対決をするのだった。

◀自信満々のアニスの得意料理とは。

©1998 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

ダイナマイトボクシング

5 21	SPG
▶¥5,800	
▶ビクターソフト	
▶MC(ブロック数未定) AC(DUAL SHOCK対応)	

育成SLGタイプの作品が多いボクシングゲームの中で、あえてACTタイプのゲームとして作り上げられた『ダイナマイトボクシング』。今回は2つのプレイモードを紹介していこう。

2本の腕で殴る! ボクシングの爽快感を追求したSPG

▲カメラの視点は、任意で自由に切り替えられる。なかでもオススメなのが、この「ボクサー視点」殴られて赤くなっていく、相手ボクサーの顔が見られるのが楽しいぞ。逆に敵のパンチが迫ってくるときも、大迫力なのだ!

この『ダイナマイトボクシング』は、✚キーとボタンの簡単な組み合わせだけで遊べるシンプルな操作で、格闘ACTのようなスピード感溢れるボクシングが楽しめる。また、トレーニングで習得できる「必殺パンチ」の存在や、さまざまな角度から見られるカメラ視点など、ゲームならではの演出にも力が入っているのだ。

◀キャラの個性溢れる、ライト感覚のオープニングも楽しい。

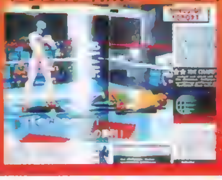
▼ルールは、フリーダウン(何回ダウンしてもOK)制。また、ダウンした回数だけ、必殺技を打つことができる

▲殴られたときには、衝撃が走るデュアルショック対応! 臨場感もバッチリなのだ。

メインイベント Main Event

数々の強敵に勝ち抜いて、ワールドチャンピオンを目指せ

8人のプレイヤーから1人を選び、トレーニングをしつつ、ワールドチャンピオンを目指すモードだ。トレーニングといっても難しいことはなく、相手を選んでスパーリングをするだけ。育成ゲームのような面倒くさい手順は一切必要ないぞ。強くなるにつれ、プレイヤーの所属リーグもランクアップしていく。

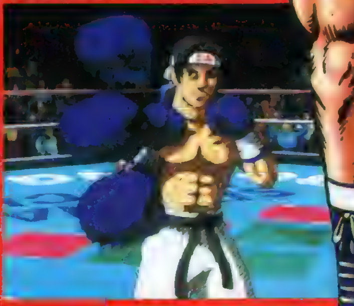


▲定期的に行うトレーナーとの練習で、一撃必殺の可能性を秘めた「必殺パンチ」を習得していくのだ。

▼最初は弱い(自分と大差ない)相手を選んで試合を組み、徐々に自分のランクを上げていくのだ

個性溢れる30人のボクサーがキミを待ち受ける!

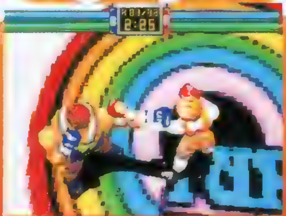
このゲームに登場するボクサーは、総勢37人(その中で、プレイヤーキャラクターは8人)! それぞれ、性格が違ったり(積極的か消極的かなど)、好んで使うパンチがあるなど「個性」があり、COMと対戦していても「人間クサさ」を感じることができるのだ。



レスター・ヤング

プレイヤーキャラの1人。かつては、神業的なディフェンス技術の持ち主だったが、スパーリング中の事故で、親友を失ってからは、玉砕型の攻撃的ボクサーへと変貌した。

1Pも2P対戦もOK! の2つのゲームモード



すぐに対戦を楽しみたい! という人のためのモード。2P対戦が可能で、このモードにしか登場しないボクサーもいるのだ。また、「メインイベント」モードで育てたキャラも使用可能(メモリーカード使用)なので、友だちと別々に育てたキャラで対戦もできる。

◀▲上のモードで敵として登場したボクサーも、選択可能だぞ。

「メインイベント」モードで育てたキャラも使用可能!

エキシビション Exhibition

 ©1998 Victor Interactive Software Inc.

刻命館Ⅱ（仮）

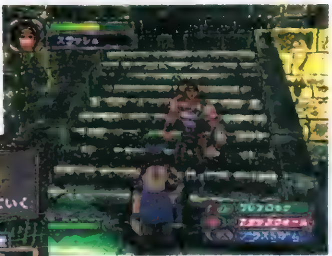
新たなる世界、新たなる館で、「悪」が人間を待ち受ける！

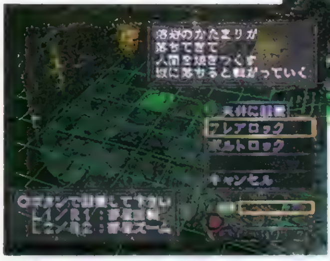
夏予定 トラップSLG
▶¥5,800
▶テクモ
▶対応周辺機器未定

トラップを駆使し魂を奪え！

己の復讐のため、館に無数のトラップを仕掛け、やってきた人間を捕まえてその魂を奪う……そんなダークな設定が魅力のトラップＳＬＧ『刻命館』。その続編が早くも登場するぞ。今回の『Ⅱ』は、前作のように平坦な場所だけでなく、階段や坂、水路など様々な「地形」が用意されていたり、複数のトラップを同時に使用する（コンビネーションプレイ）ことが可能になったりとパワーアップ！さらに、プレイの仕方によって、エンディングだけでなく、途中のストーリーも分岐するマルチシナリオを採用しているのだ。

▼トラップ設置画面も前作から一新され、よりわかりやすくなっている。また、今回は地形とトラップの組み合わせという、パズル的な要素が重要になってくるらしいぞ





▲前作ではプレイヤー視点だったが、今作ではバックビューに変更になった。敵との位置が明確になり、アクション性が高まっているようだ。

◀敵をうまくおびき寄せて、トラップにはめるのが、このゲームの基本だ。

刻人の支配する世界がゲームの舞台だ

ゲームの舞台は、刻人（トキビト）と呼ばれる人によく似た（青い血を持ち、不老の）種族が支配する世界。プレイヤーは、ミレニアという少女となって、人間たちを捕まえるのだ。

▶刻人に育てられた人間の少女・ミレニア。

◀何人もの人間が彼女の獲物となる

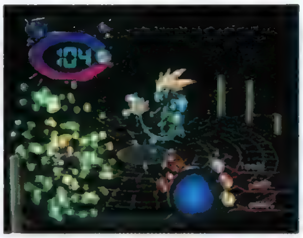
ガーディアンリコール～守護獣召喚～

蘭宮涼＆龍炎狼牙デザインによる美少女満載のS・RPG

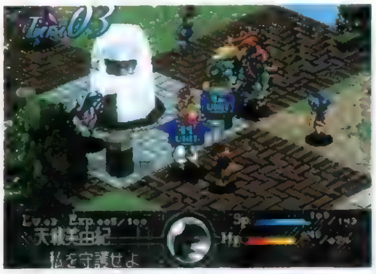
5月（予）S・RPG
▶¥6,800（CD2枚組）
▶エクシングエンタテインメント
▶MC（3ブロック）

守護獣とともに日本を守れ！

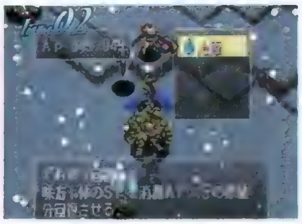
守護獣という人間の防御本能の具現化した力を使い、日本を制圧した謎の組織「荏狗覇莵（えぐばど）」。その「荏狗覇莵」と同じ守護獣の力を持つ７人の少女たちの戦いを描いたのが、『ガーディアンリコール』なのだ。このゲーム独自の「トワイス・デュエル・システム（守護獣と、それを召喚したキャラクターのＨＰを共有させる）」や、２人いる主人公の一方を選ぶことで、その後の展開（イベントなど）が変化するマルチストーリーなど、ゲーム性もバッチリ！また、オープニングやステージ間などにはハイクオリティなアニメが挿入されたりと、ストーリーを盛り上げる演出も満載で楽しいＳ・ＲＰＧゲームなのだ。



▶戦闘はすべて守護獣が行う。守護獣使いは、基本的に攻撃力はないので注意。



▲召喚した守護獣に指示を与えれば、守護獣はその指示にそって自分で考えて行動してくれる。



◀キャラの中には、「治癒」などの特殊能力を持つ者もいる。彼女たちの活躍がカギになるぞ。

魅力的なサブキャラクターたちも登場

守護獣使いとしては、まだまだ未熟な主人公の２人。そんな彼女たちに、守護獣の使い方を教える先輩として、またときには、ストーリーを盛り上げる華として登場するのが、個性的なサブキャラクターたちなのだ。

▶ステージの合間に入るキャラ同士の会話も、個性が溢れていておもしろいぞ

◀特定のイベントでは、こんなシーンを見ることもできたり…

©TECMO,LTD.1998 ©XING 1998 ©1996,1998 アグミックス／蘭宮涼・龍炎狼牙

エーベルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活～

6月(予)	恋愛SLG
▶¥5,800	
▶タカラ	
▶MC(ブロック数未定)	

魔法学園を舞台に繰り広げられる育成SLG『エーベルージュ』が、恋愛要素を強くして新登場！
魅力的なクラスメイトの女の子たちとの恋の駆け引きが、より楽しめるようになっているぞ。

恋と魔法の育成SLGがパワーアップして帰ってきた!!

この『スペシャル』は、前作『エーベルージュ』の後半に当たる、高等部の1年9カ月を描いている。キャラクターも前作の初等部の頃に比べて、少しだけ成長した姿で登場するのだ。本作では前作にあったイベントが、ほとんど一新されており、新しいイベントCGが大幅に追加された。また前作では明かされなかった遺跡などの謎が、明らかにされるようだ。しかも、前作に比べて女の子との恋愛要素が一段と強くなっているのだ。

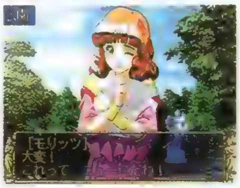
●前作『エーベルージュ』って？

「エーベルージュ」は、一流の魔法使いを目指す少年ナックの成長を描いた、恋と魔法の育成SLG。ゲームは前半の初等部と後半の高等部に分かれており、登場キャラクターも子どもから大人の姿へと成長する。ナックは学園生活を送る途中、ふとしたことからこの世界で起こっている異変の謎に気づき、仲間たちと滅びに向かいつつある世界を救おうと行動する。壮大なストーリーが魅力なのだ

◀この作品のもう一つのウリは女の子との恋愛。子ども同士の友情から淡い恋心が[illegible]てか成長と共に描かれているのだ

すべてが大きくパワーアップ！生まれ変わった『スペシャル』はここが違う!!

1年9カ月とプレイ期間は前作より短くなったが、その分『スペシャル』ではシナリオがギュッと凝縮されている。またシステム面でも、前作に比べてプレイしやすいように、随所に改良が加えられているのだ。



女の子との恋愛がよりリアルに！

今回は普段からおしゃべりやプレゼントなどをして好感度を上げておかないと、デートに誘うことすらできない。新登場の「ラブラブセンサー」を使って、女の子が自分に対してどう思っているか常にチェックしよう。恋愛イベントは前作に比べてはるかに充実しているので期待していいぞ。

▲休日に2人だけでお出掛け。新しいイベントCGもあるぞ。

▼フォルラーツの発明品。女の子との相性が一目でわかる。

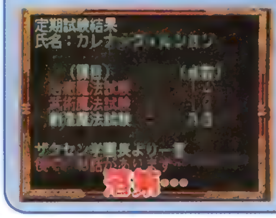
システムはよりわかりやすく

スケジュール入力画面では、祝日や行事イベント、女の子の誕生日が表示されるようになった。また育成時も、選択した科目によって上下するパラメータは1つだけになった。より思い通りに育成できるようになっている。

◀これでいちいちカレンダーを見なくてもよくなっている。

でも修行をサボると…

前作ではテストは年に3回だったが、今回は魔法と勉強のテストが2カ月ごとに交互に行われる。このテストで一定の点数を取らないと、卒業を待たずして退学となり、ゲームオーバーとなってしまうのだ。



◀あんまり女の子にうつつを抜かしているとひどい目に。

本作は、ナックが数年ぶりに学園に帰ってきたところから始まる。久しぶりに再会したクラスメイトの女の子は、全員美しく成長した姿で登場するのだ。彼女たちと思春期特有の、少しだけ大人びた[illegible]が楽しめるぞ。

©FUJITSU 1997 REPROGRAMED ©TAKARA CO.,LTD 1998

▼ エーベルージュ スペシャル

ゆうわくオフィス恋愛課

恋に仕事に大忙しの、恋愛育成SLGが登場！

7月(予) SLG
▶¥5,800
▶タカラ
▶MC（1ブロック）

オトナの女性とオトナの恋！

『ゆうわくオフィス恋愛課』は、社内恋愛をテーマにした恋愛SLG。プレイヤーは仕事に打ち込む新入社員だ。ゲームは平日の育成パートと、週末・休日の恋愛パートの1週間単位で進行する。平日は他部署の女性社員のサポートをしながら仕事をこなし、彼女たちとの信頼関係を築いていこう。そして休日は自由行動。スポーツジムに通い自分を磨くのもよし、街に出て彼女たちとの出会いを待つのもよし。デートに成功すれば親密度も一気にアップするぞ。ビジネスマンとして、男として、彼女たちのハートをゲットできるか？

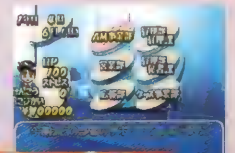
▼この魅力的な女性、実はプレイヤーの勤めるトレジア社の社長なのだ！　だがそれは会社での姿。社外に出たら恋人同士、な〜んてこともありえる。このドキドキ感がいい！

▲会社内はもちろん、出勤途中だって出会いの場。しかも、街のいたるところに彼女たちは現れる。女性の趣味趣向を調べれば、会う確率は高くなり、親密度もアップするのだ。

◀話をするもよし、デートに誘うもよし。関係が深くなれば、2人で旅行にも…。

自分を磨いて仕事のできる男を目指せ！

出会った女の子にいきなりアタックしても、誰も振り向いてはくれない。まずは、育成パートで自分を磨くのだ。仕事をこなし、プロジェクトを成功させれば、注目度はピカイチだ！



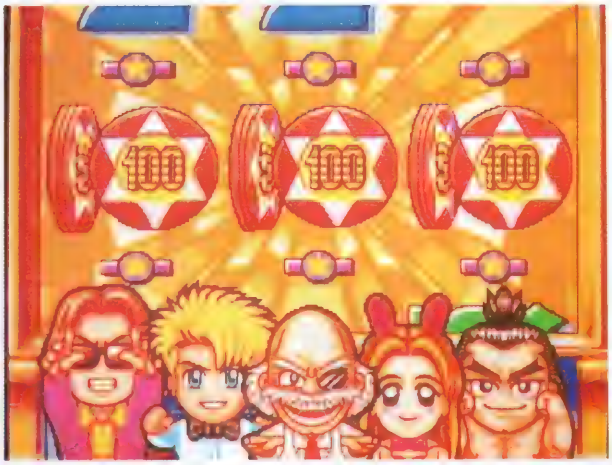
▶部署によって上昇するパラメータ、出会う女性も違う。

◀仕事でアピールするのが男だ！

Parlor! PRO3 パチンコ実機シミュレーションゲーム

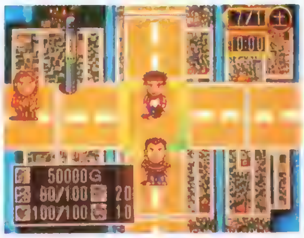
話題の新台を搭載した、人気パチンコシリーズの第3弾！

6/25(予) SLG
▶¥5,800
▶日本テレネット
▶MC（2ブロック）



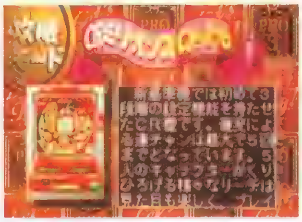
キミの部屋がパーラーになる!?

細部にまでこだわったそのリアルさがユーザーから高い支持を受ける「パーラープロ」シリーズの最新作。機種ごとの細かい研究ができる「攻略モード」には、「CRミリオンスロット6」、「UFO伝説2」、そして超人気稼働中の「CR華観月Z」（ある条件をクリアすると出現）の3つの新台が早くも搭載。前作で好評だった、搭載機種の当たり、はずれの全リーチを網羅した「リーチギャラリー」も、引き続き採用されている。さらには、AVG形式のパチンコ勝負、「ホールモード」がすごろくルールと恋愛要素をプラスしてリニューアル。これをプレイして実機に立ち向かえば、連戦連勝は確実、かな？



▶大富豪の娘、麗華を口説き落とすため、パチンコで勝負するのだ！

▲大当りの確率が高く、かなりの爆発が期待できる「UFO伝説2」が、今作には早くも登場している。

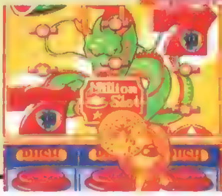


◀攻略モードでは、機種ごとの特徴、遊び方も解説されるので、初心者も安心してプレイできる。

ユーザー感激！　充実のオプション機能

「攻略モード」では、大当たりの確率の変更や、釘調整、玉が無限に補給される玉貸し機能などが自由に設定できる。また、モードに関係なく、パチンコ台をスモール、ミドル、フルの3つの視点で鑑賞できるぞ。

▶シビアな設定でプレイしてボロ負け。現実同様の厳しさも味わえる。



◀液晶部分をじっくりと見て、リーチの動きを確認できるぞ。

©TAKARA CO.,LTD.1998　©KYORAKU ©三洋物産 ©TOYOMARU/TELENET JAPAN 1998

探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに

4/23 AVG
▶¥5,800
▶データイースト
▶MC(1ブロック)

新システム、新キャラ、新事件と、新しいことずくめのシリーズ第6作『夢の終わりに』。
謎に包まれた難事件に名探偵・神宮寺が挑む！

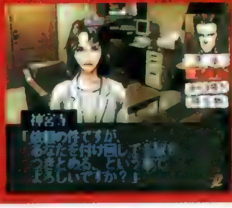
ストーリー序盤の流れを追いつつ、ゲームのポイントをチェック!!

ハードボイルドタッチの推理AVG『夢の終わりに』。推理主体の「D－MODE」と調査主体の「S－MODE」という2つの新システムを使い分けながら、事件の謎を追っていくのだ。今回はゲーム序盤の内容を、各主要キャラそれぞれの視点から紹介。さらに各パートごとのポイントをピックアップして、ゲームシステムの全貌に迫る！

◀▲新しい小道具の存在やアダルトなミニゲームも見逃せないポイント。

●今回の調査の発端は？

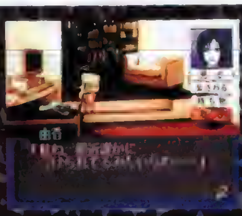
たて込んでいた仕事が一段落し、久々の休息に安らぎを覚える神宮寺と洋子。そこに、洋子の旧友、永田由香から依頼の電話がかかってくる。彼女の依頼は、帰宅中にあとをつけまわす不審人物の正体をつきとめてほしいというものだったが…。



◀神宮寺に不審人物の調査を依頼する永田由香。まじめで落ち着きのある女性だ。

①永田由香の依頼（洋子）

ゲーム開始直後のパートで選べる主要キャラは、神宮寺と洋子の2人。洋子でプレイすると、彼女と永田由香の電話でのやりとりが見られるぞ。旧友の由香がストーカーに悩まされていることを知り、その調査を引き受ける洋子。話を聞いた神宮寺は、早速、翌日から調査を開始すると言ってくれる。このパートは、物語のプロローグにあたる部分なのだ。



▲この小さな依頼が、やがて大きな事件に発展する。

POINT CHECK 1 ひらめきをうながす「ISP」コマンド

「神宮寺三郎」シリーズの特徴である「ISP（インスピレーション）」コマンドは、もちろん本作でも健在。最初のパートからこのコマンドを使わないと、先の展開に進めない場面が用意されているぞ。主要キャラたちの“ひらめき”には、今回もお世話になりそうなのだ。

ところで「ISP」コマンドって？

◀「ISP」コマンドとは、主要キャラの“癖”を実行させることで、捜査を進展させる“ひらめき”を得るというもの。それぞれの癖にも、キャラクターごとの性格がしっかり反映されている。

②謎の連続女性失踪事件（熊野）

本格的な調査が始まる2番目のパートでは、神宮寺、洋子、熊野の3人から好きなキャラを選んでプレイできる。ここで熊野を選んだ場合、新入刑事の野田雅弘とコンビを組んで、連続女性失踪事件の捜査に乗り出す彼のシナリオが展開するぞ。熊野とコンビを組むことに、野田刑事は強い反感を覚える。捜査は早くも前途多難の雲行き……。

▲夜の渋谷で聞き込みを開始。有力な手がかりを得られるか？

POINT CHECK 2 「D-MODE」発動！

2番目のパートを神宮寺でプレイした場合には、途中に新システムの「D－MODE」が挿入される。このモードでは、それまでに得た情報を頼りに、フレイヤー自身が事件の要点を推理するのだ。正しい推理に行きつくまで、先へは進めないぞ。

◀推理するのはプレイヤー自身。考えて捜査を進めている実感が得られるぞ。

③永田由香の失踪（神宮寺）

由香が失踪し、ストーリーが急展開を迎える第3のパート。このパートで選べる主要キャラは、神宮寺と熊野の2人だ。ここで神宮寺を選んでプレイすると、由香が失踪した原因を探る調査が繰り広げられるぞ。ストーカーの正体をつきとめ、依頼を解決した直後の由香の失踪。彼女は何かの事件に巻き込まれたのか、それとも……？

▲このパートで、神宮寺と熊野の捜査が1つに交わる。

POINT CHECK 3 「S-MODE」発動！

今回が初公開の新システム「S-MODE」は、捜査の重要な手がかりが隠されている場所を念入りに調べて、その手がかりを見つけ出すというもの。ゲーム中では3番目のパートを神宮寺でフレイした場合に、初めて挿入されるぞ。このパートで調べることになるのは、謎の失踪を遂げた由香の部屋。彼女が失踪する前に見つめていたという桃色の紙切れが、部屋のどこかに隠されて（？）いるのだ。モード中の調査は、✚キーで部屋のさまざまな場所に視点を巡らせて、気になるところがあったらボタンを押してズームアップする、という流れで進行する。

ベッドの上やクローゼットの中、机の引き出しなど、チェックできる場所はとても多い。手がかりがある場所を感覚的にかぎつける直感力が重要だ。

▲行動コマンドに“捜索する”が追加されたら、「S－MODE」が実行可能に

POINT CHECK 4 シナリオにはパラレルワールド的な展開も!?

「ザッピングシステム」を採用しているこのゲームでは、主要キャラごとの違った視点から、ストーリーを追うことができる。そして、中にはフレイするキャラによって、微妙に展開が異なるパートもあるぞ。例えば4番目のパートで美貴と洋子が会話する場面。このパートを美貴でフレイしている場合、洋子は美貴の申し出をOKしてくれる。ところが洋子でフレイしていると、選択肢で美貴の申し出を断ることができるのだ。このようにキャラごとに異なる展開が楽しめるぞ

▲左が美貴でフレイしたとき、右が洋子でフレイしたときの画面。選んだ答えによって本筋のストーリーまで変わることはないものの、少し違った展開を楽しめるぞ

④捜索への参加（美貴）

ここからストーリーは新展開。4番目のパートでは神宮寺と洋子に加えて、いよいよ第4の主要キャラ、永田美貴が登場する。美貴のシナリオでは、姉の捜索に参加することを決意した彼女の行動が描かれるのだ。姉を思う美貴の健気な決意は、神宮寺と洋子の心を動かせるか？

▲意を決して神宮寺探偵事務所を訪ねた美貴。洋子の答えは……

 © 1998 DATA EAST CORP.

クレイマン・クレイマン ネバーフッドの謎

全編クレイメーションで展開する、新感覚AVG登場！

4|23 AVG
▶¥5,800
▶リバーヒルソフト
▶MC（1ブロック）、AC（DUAL SHOCK対応）、マウス対応

ネバーフッドの謎を解き明かせ！

何者かの陰謀により、恐ろしい怪物が住み着く世界へと変貌してしまった粘土の国「ネバーフッド」。この世界に住む主人公のクレイマンは、再び平和な世界を取り戻すために立ち上がる!!

この『クレイマン・クレイマン』は、主人公のクレイマンを操作して、不思議な国ネバーフッドに隠された謎を解き明かしていく、涙あり笑いありの謎解きＡＶＧだ。全編クレイメーション（粘土のモデルを１コマ１コマ撮影して作られたアニメーション）で展開する、粘土独特のコミカルで豊かな動きに注目しよう。

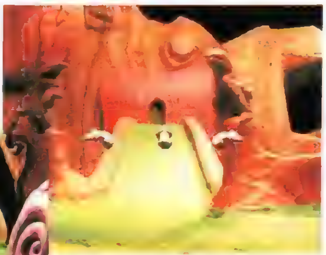
芸術的な完成度のクレイに注目。

アーティストのダグ・テンネーペルが作った本作は、制作に３トンの粘土を使用し、約５万フレームをコマ録りしたという。時間と情熱をたっぷりかけた芸術的な「作品」なのだ。

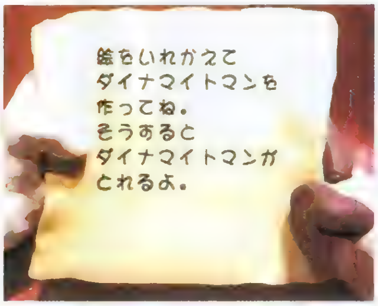
▶背景にいたるまで、すべてをクレイで制作。

◀粘土独特の質感を堪能しよう

▼ゲームは、調べたい場所や移動したい場所にカーソルを合わせ、クリックしていくだけの簡単操作。でもクレイマンの行く手には、数多くの謎が立ちはだかる!!



▲フィールドでは、３Ｄ視点の画面に切り替わる。しかし、行ける方向が画面に示されるので、それに沿って行きたい方向を選択していくだけだ。迷うことはないぞ。



◀もし謎に詰まったらすかさず□ボタン。親友のウィリーからヒントを貰えるのだ。

スーチーパイアドベンチャー ドキドキナイトメア

「スーチーパイ」キャラ総出演のAVGが登場!!

発売中 AVG
▶¥6,800
▶ジャレコ
▶MC（1ブロック）

最新作は、恋愛AVGだ!!

強烈なキャラクター性で大人気となった美少女麻雀ゲーム『スーチパイ』が、今度はなんと恋愛AVGになって登場。このゲームでは、プレイヤーがスーチーパイたちの住む神用賀町の住人となり、さまざまなかわいい女の子たちと知り合っていくことになる。しかし、謎の美少女リリムが、街の女の子たちを続々と眠らせてしまう!! プレイヤーは、好きな女の子をリリムの魔の手から守るため、一週間に渡ってリリムを撃退していかなくてはならない。そして、見事女の子たちを守り抜いたあとは、お待ちかねの告白タイムが待っているぞ。キミは、好きなあの子のハートを射止めることができるか？

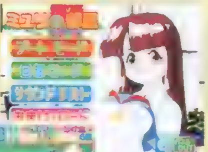
▶新キャラ・リリムの手により、仲良くなった女の子が次々と眠りから覚めなくなる!?

▲人気のスーチーキャラ総出演に加え、２人の新キャラも登場。みんな、魅力的な女の子ばかりだ。

◀リリムとの対決は、麻雀……ではなく、なんとナゾナゾ。トンチを利かせて撃退だ！

DISC2にはお楽しみがいっぱい！

本編で見事告白に成功すると、ＤＩＳＣ２の「デートモード」でその後日談を知ることができるのだ。また、ＤＩＳＣ２にはおまけとして３種類のミニ対戦ゲームを収録。これ１枚だけでも楽しめるようになっているぞ!!



▶デートモードの他にも、ＣＧギャラリーなど数々のお楽しみが満載なのだ。

◀ミニゲームで燃えろ！ マルチタップで４人対戦も可能だ。

クレイマン・クレイマン ほか

©1998 Riverhillsoft Inc.©1998 DreamWorks Interactive L.L.C. All Rights Reserved.
DreamWorks Interactive is a trademark of DreamWorks L.L.C. The Neverhood is a trademark of The Neverhood L.L.C©1997 JALECO LTD.

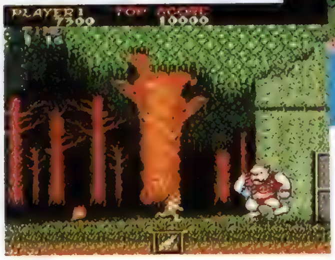
カプコンジェネレーション

カプコンの名作ゲームの数々が、作品集となって登場！

98年(予) ETC
▶価格未定
▶カプコン
▶対応周辺機器未定

あの興奮がPSで蘇る！

ゲームの歴史にその名を刻んできた、カプコンの名作タイトルがぎっしり詰まった作品集「カプコン ジェネレーション」がPSで発売決定！ 今回発表されたのは、美しいグラフィックが魅力のSTG、『1942』シリーズを収録した第1集「撃墜王の時代」。さらに、独特の世界観で展開する名作AVG、『魔界村』シリーズを収録した第2集「魔界と騎士」も同時発売とのこと。なお第5集までのシリーズ化が決定していて、コンシューマー初移植のタイトルも多数登場する予定。キミの待ちわびた、あのタイトルもきっとある！



▼'85年9月発表の『魔界村』。中世ヨーロッパの伝説をモチーフにした、ダークな世界観が魅力の横スクロールACT。今もなお、ファンの心をつかんで離さない名作だ。

▲'84年12月発表の「1942」。当時としては珍しい、敵キャラのトリッキーな動きで人気を集めたSTG。縦構成画面で、アーケードの雰囲気を存分に満喫できる。

◀'87年6月発表の「1943」。ステージクリア後の迫力ある演出が話題に。

シリーズ作品の全タイトルを収録！

第1集には「1942」、「1943」、「1943改」。第2集は「魔界村」、「大魔界村」、「超魔界村」が収録されている。通して プレイすれば、そのゲームの歴史が、まさに手にとるようにわかるぞ。

▶前作のバージョンアップ版「1943改」。

◀'91年10月発売の「超魔界村」。

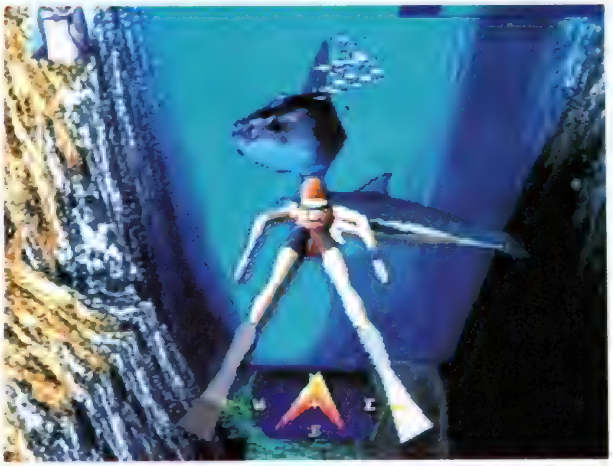
b.l.u.e. Legend of water

イルカと一緒に海の中を冒険するAVGが登場！

夏予定 AVG
▶価格未定
▶ハドソン
▶対応周辺機器未定

ムー王朝の海底遺跡の謎とは？

美麗なグラフィックで描かれる広大な海中を舞台にした、3D・AVGが登場！ この『b.l.u.e.』は、ムー王朝の神殿と噂されるミステリアスな海底遺跡をメインに展開する。プレイヤーは、その調査基地に遊びに来た好奇心旺盛な主人公、マイアを操作して、遺跡に隠された謎を解明していくのだ。行く手には、不気味な沈没船、得体の知れない生物、遺跡に出没する謎の集団などなど…、バラエティに富んだ仕掛けやイベントが待ち受けている。また、ピンチのときや謎にぶつかった場合は友だちのイルカ「ルカ」に指示を出せば、状況に応じたサポートをしてくれる。浮遊感覚の心地よさは、このゲーム独特のものだぞ。



▶シナリオの合間にはムービーが流れる。マイアの声は人気声優、宮村優子が担当。

▲水中にいると右上の「肺活量メーター」が減っていく。これが0になるとゲームオーバーになるぞ。

◀遺跡の調査基地にあるマイアの部屋。父親は発掘チームのリーダーとして働いているのだ。

物語を演出する仕掛けやトラップに注目！

冒険の途中には、主人公の行く手をはばむ「仕掛け」がたくさん用意されている。扉のカギを開けるパズル的なものや、アクション性の高い巨石移動など、その種類は豊富。アイテムと脳ミソを駆使して突破せよ！

▶扉のキーになっている、パネルらしき石版。どうやったら開くのかな？

◀巨大な石球がこちらに向かってくる！ どうするマイア！

 ©1998 CAPCOM.,LTD. ※「大魔界村」の画面はアーケード版のものです。 ※画面は開発中のものです。 ©1998 HUDSON SOFT

actua ICE HOCKEY

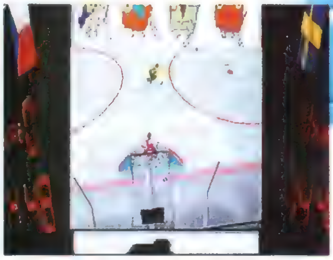
NHLのスター選手たちの熱闘をPSで再現！

4|30 SPG
▶¥5,800
▶コナミ
▶MC（1ブロック）

長野オリンピックの興奮再び…

世界のトップ選手からなる各国の強豪アイスホッケーチームが、長野を舞台に熱闘を繰り広げる『アクチュア　アイスホッケー』。メインモードとなるオリンピックトーナメントでは、予選リーグ、決勝リーグを勝ち抜き、決勝トーナメントで金メダルを獲得するという一大ドラマを体験できる。また、アイスホッケーの楽しさを、簡単な操作で味わうことができる点も、このゲームの大きな特徴。細やかな演出が、「氷上の格闘技」の異名を持つ激しい試合を、より一層スリリングなものにしているぞ。

▼リプレイ機能で設定できる、ゴールを決めたときのド派手な演出も本作品の魅力の１つだ。臨場感あふれる実況と歓声が、試合の盛り上がりに拍車をかける。

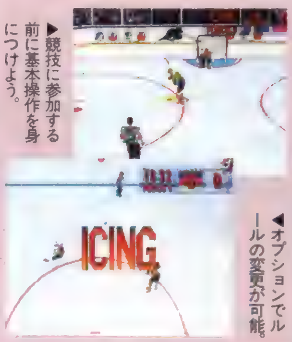


▲オリンピックモードでは、チームの世界ランキングに応じてシード権が得られる。ランキングの順位が高ければ、決勝リーグからの出場など、有利なエントリーができる。

◀最大4人までの同時プレイができ、2対2の対戦や1対3の変則戦も可能だ。

初心者向けのプラクティスモード搭載！

アイスホッケーを詳しく知らない初心者でも、簡単にルールと基本操作を覚えることができるのがこのプラクティスモード。ペナルティーショットやシュートの練習もできるのだ。



▶競技に参加する前に基本操作を身につけよう。

◀オプションでルールの変更が可能。

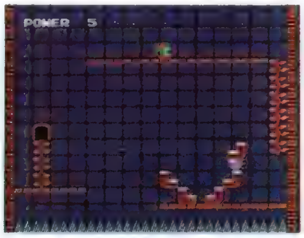
ナムコアンソロジー１

ナムコの名作コンシューマーゲームがPSで再登場！

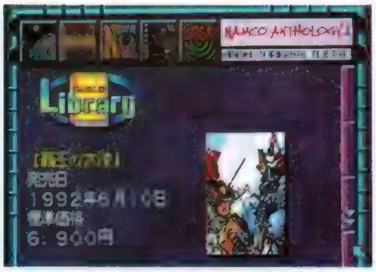
6|4 ETC
▶¥5,800
▶ナムコ
▶MC（5ブロック）

4本×2倍の遊べるソフト

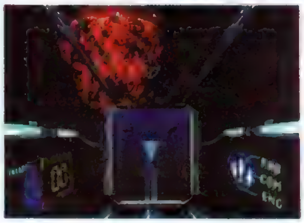
ナムコの家庭用の名作ソフトをギュッと詰め込んだ『ナムコアンソロジー』。１作目である本作品には、面クリアタイプのPZG『バベルの塔』、３Ｄ・ＳＴＧの傑作『スターラスター』、近未来型格闘フットボール『レッスルボール』、本格戦略ＳＬＧの旗手『覇王の大陸』の４本が、お買得セットで大登場。原作を忠実に再現した〝オリジナルモード〟のほかに、グラフィック系を大幅にパワーアップし、ゲームバランスなどの細部を調整した〝アレンジモード〟が加わり、４本×２倍の大ボリューム。幅広いユーザーに名作ゲームの良さを伝えることが「ナムコアンソロジー」シリーズのコンセプトなのだ。



▶「バベルの塔」のオリジナルモード。アレンジモードでは新マップが採用されている。



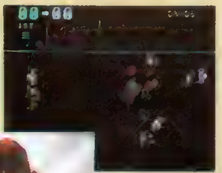
▲インターネットのホームページのような構成のトップメニューからモードを選択する。



◀宇宙の運命をかけ、敵を迎え撃つSTG「スターラスター」。宇宙を漂う浮遊感覚を味わえる。

リニューアルされたアレンジモード

オリジナルをさらに、完成度の高い作品に仕上げたアレンジモード。もちろん、オリジナルにはない新たなモードも追加されているぞ。また、アレンジモードの４作品すべてに、オープニングムービーが挿入されているのだ。



▶対戦プレイが熱い「レッスルボール」なんてもありのフットボールだ。

◀ゲームの雰囲気と抜群にマッチしているＯＰムービーは必見。

actua ICE HOCKEY・ほか

©Copyright 1997 Gremlin Interactive Limited. Actua is a trademark of Gremlin Interactive Limited. © 1993 NAOC(TM). All Rights Reserved. This manual and the information contained on the Actua Ice Hockey disk(s) are copyrighted by Gremlin Interactive Limited. National Hockey League Players' Association,NHLPA and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used, under license, by Gremlin Interactive. ©NHLPA. Officially licensed product of the NHLPA. ©1998 KONAMI ©NAMCO LTD.

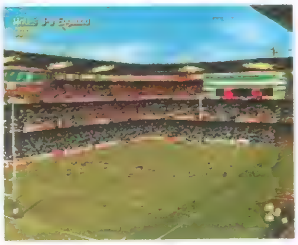
グレイトラグビー実況'98 ～ワールドカップへの道～

4|23 SPG
▶¥5,800
▶ネクサスインターラクト／ダズ
▶MC(1ブロック)

30人の選手が激しくぶつかり合う、実戦さながらのラグビーゲーム！

ナショナルチームを自在に操作！

▶ラグビーの代名詞、スクラムフォーメーション。ここから細かいパス回しで、トライを目指すのだ。


▼ラグビー発祥の地、イギリスにある4つのスタジアムを選択できる。ワールドカップを開催した会場もあるぞ。

◀状況に応じて、画面下に入力方法が表示されるので、ラグビーに詳しくなくても安心だぞ。

▲さまざまなカメラアングルを用意。プレイ重視の視点もよし、臨場感を優先させるもよし。

日本を始めとする、海外30カ国ものナショナルチームを使用して、'95年のワールドカップを再現したモードや、地域カップ戦、過去の名勝負などがプレイできるこのゲーム。注目したいのは、スクラムやラック、パントといったラグビーの基本動作に加え、ポジショニングやフォーメーションなどの細部にまで、さまざまな指示が出せることだ。パス回しや押し込みなど、実戦と変わらないリアルな動きで、白熱した試合が展開していくぞ。テレビ中継さながらのリプレイにも注目しよう。

ドッチDEボール！

5|14 SPG
▶¥4,800
▶アローマ／ユーメディア
▶MC(1ブロック)

母校の名誉をかけ、8人の女子高生たちがドッチボールで勝負するSPG！

必殺シュートで勝負の決着よ！

従来のドッチボールのルールとHP制が合体した、ユニークなシステムが魅力の「ドッチDEボール！」。HP回復やマジカルゲージを増やすアイテムが登場するほか、会心の一撃「必殺シュート」やゲージがMAX状態で発動する「スーパーマジカルシュート」が放てるなどの要素も充実。ピンチになってもこれさえ使えれば、一気に大逆転も可能だぞ。

◀もちろん各キャラで、使える必殺技はそれぞれ違うぞ。

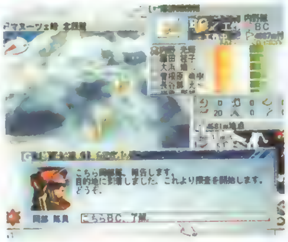
蒼天の白き神の座 ～GREAT PEAK～

7月(予) SLG
▶¥5,800(予)
▶SCEI
▶MC(2ブロック)

山登りの難しさ、おもしろさをとことん体験できる異色のSLGが登場！

前人未踏の雪山を頂こう！

プレイヤーは登山隊の隊長となって、誰も登ったことのない5つの山に挑戦する。登頂ルートの設定やキャンプの設営などの細かい計画を立てたら、自らはベースキャンプに残り、山頂を目指す隊員たちに的確な指示を出していくのだ。途中には雪崩や落石、隊員の疲労などのアクシデントが待ち受けている。難条件をクリアして、彼らを無事帰還させよう。


◀見た目とは裏腹に、登山は綿密な計画が必要なスポーツだ。

グレイトラグビー実況'98

新作ソフトニュース NEWS

いろいろなジャンルの最新情報をお届け！

今回、最初に紹介するソフトは、アルトロンから発売される本格チェスゲーム「チェックメイト」。この作品には、友だちとの2P対戦はもちろん「勝ち抜き戦」なども含めて合計5つのモードが用意されているぞ。そして次には、競馬ファン必携の競馬予想支援ソフト「競馬エイト'98春夏」。このソフトは競馬専門紙「競馬エイト」との提携を結んだことにより、データ入力の簡略化と高い的中率を実現している。3本目のソフトは、恋愛SLG「あのこどこのこ」。通常モードのほか、マルチタップに対応したモードがあることや、年内には冬バージョンの発売も予定されていることなど、見逃せない点が多い。最後は、昨年大ヒットした映画「フィフスエレメント」をゲーム化した、同タイトルのソフト。ファンはもちろん要チェック！

「フィフスエレメント」より

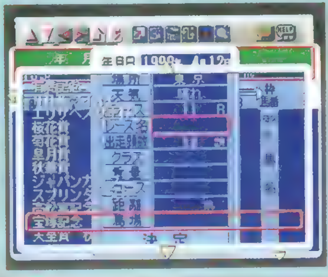
チェックメイト

→8月予定→TBL→アルトロン→¥6,800

◀COM戦の「フリー対戦」モードは、12人の中から対戦相手を選ぶことができる。細かな設定も変更可能。

競馬エイト'98春夏

→4|29→ETC→シャングリ・ラ→¥6,400


◀提携している「競馬エイト」のデータを直接利用することができるのが強み。年間的中率は、なんと66％。

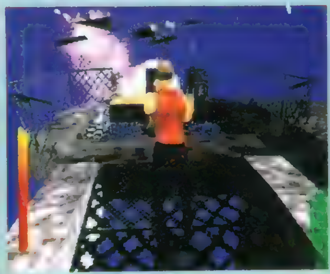
あのこどこのこ

→8月予定→SLG→サクセス→価格未定

◀4人同時プレイが可能で、ほかのプレイヤーの邪魔をしながら告白したり、逆に協力したりもできるのだ。

フィフスエレメント

→夏予定→ACT→ハドソン→価格未定


◀あの映画が3D・ACTになって登場。コーベンやリールーを操作して、襲い来る敵を蹴散らすのだ。

Ⓒcodemasters Ⓒ1998 YUMEDIA/AROMA Co.,LTD. ⒸFour Winds Software Inc. Ⓒカメレオンハウス Ⓒ1998 Sony Computer Entertainment Inc. under licence from PANDORA BOX CO.,LTD Ⓒ1998 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED. ⒸSUCCESS Ⓒ1998 Shangri-La Ⓒ競馬エイト Ⓒ1998 HUDSON SOFT Ⓒ1998 kalisto Ⓒ1997-1998 Gaumont. All Rights Reserved.

NEXT WAVE?

NEXT WAVE!

PSの次を見すえる先取り(?)ページ

今回のネクストは？

今回は、緊張感が味わえる注目の2作品を紹介。あの人気対戦ACT『闘神伝』がカードゲームになった『闘神伝カードクエスト』。もう1つは、お茶の間で人気のTV番組内のアトラクションが、ゲームになった『電流イライラ棒』という豪華ラインナップでお届け！

闘神伝 カードクエスト

かけ引きが熱いカードバトルの緊張感!!

対戦ACTやPZGなどで好評を博した『闘神伝』が、今度はカードゲームになって登場！　相手が出すカードとの相性が、勝敗に大きく影響するこのゲームで、熱いかけ引きが生む"緊張感"を思う存分、満喫できるのだ。

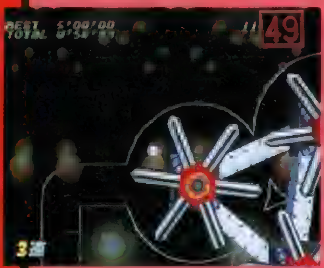
▲人気の『闘神伝』のキャラたちが、ボードゲームで大暴れ

▶ゲーム中に手に入れたカードは、アルバムに収録される！

【今回のテーマ】緊張感

今回は、"緊張感"というテーマをもとに、この2作品が持つ魅力に大接近！

▼デュアルショック対応！　まさに本物並みの"電流ショック"が味わえる



刻一刻と迫るタイムリミットの緊張感!!

テレビ朝日で放映中の番組「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」内の人気アトラクションがついにゲーム化！　今までテレビを前に、もどかしさを感じていた人も、手に汗握る"緊張感"を味わえるのだ。

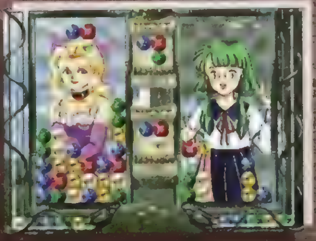
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒 リターンズ

闘神伝カードクエスト
©TAKARA CO.,LTD.1998
■発売中　■TBL　■タカラ　■¥5,800

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒 リターンズ
©SAURUS 1998 ©テレビ朝日 1998 企画 株式会社タカラ
■発売中　■ETC　■ザウルス　■¥5,800

お父さん、パズルとボードで

●歴代の娘同士の対決！●



●脇役キャラもこぞって参加●

●ストーリモードではシナリオも…●

●お気に入りの娘でプレイ！●

落ちものパズルアクションゲーム

プリンセスメーカー® ポケット大作戦

プレイステーション用ゲームソフト　98年夏発売予定　価格未定

プリンセスメーカーシリーズの3人の娘たちが、今度はパズルゲームで夢の共演！もちろん個性あふれる名脇役達も多数出演します。ゲームのルールは落ちてくる宝石を配置しながら次々と消してゆく、というもの。従来の落ちものゲームにはない「奥・手前」という立体的な概念と、「ポケット」の存在でプリメシリーズファンばかりでなくパズルゲームファンも納得の一作！4種類のモードのなかにはミニシナリオ付きの「ストーリーモード」もありますから、お気に入りの娘でプレイしてみてください。

●"プリンセスメーカー2"の娘●

●"プリンセスメーカー1"の娘●

●"プリンセスメーカーゆめみる妖精"の娘●

「プリンセスメーカー」は（有）ナインライブスの登録商標です。　キャラクターデザイン：赤井孝美　＊ゲーム画面は開発中のものです。
「プリンセスメーカー　ポケット大作戦」及び「プリンセスメーカー　GO!GO! プリンセス」は（有）ナインライブスの商標です。　©1997 NINELIVES Inc.　©TAKARA CO.,LTD. 1995

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ナインライブスホームページ　http://www.ninelives.co.jp/　（有）ナインライブス　〒180-0006　東京都武蔵野市中町2-6-5　アルファ武蔵野2　2F　TEL.0422-60-7057

"PlayStation"マークおよび"PlayStaion"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
シューティングは、
クリアできなくてムカつくし
格闘ものじゃ「秒殺」されるし
レース系は周回遅れだし
RPGなんてやったら、
話が永遠に終わらないし
シミュレーションは破産しちゃうし、
ミステリーは恐くて眠れなくなるし
落ちモノは落ち込むだけだし
恋愛ゲーでまでフラれるのなんて最悪……
ああ、なんか面白いゲームないの？
だからさあ〜
トランプしようよ！
1998年
6月発売予定
¥5,800
（税別）
楽しいゲームが10種類!!
大富豪／神経衰弱／ポーカー
セブンブリッジ／スピード
ページワン／七並べ／ババ抜き
ブラックジャック／ドボン
トランプやるなら、これしかない!!
"トランプゲームのボトムアップ"が放つ、プレイステーション版トランプゲームの決定版!!
シューティングやRPGは苦手というあなたも、ゲームは何でもOKという君も、誰でもすぐに遊べるゲームだよ!シンプルだから奥深いトランプの魔力にハマったら、もう抜けられない!
ポーカー
大富豪
七並べ
●これ一枚で10種類ものカードゲームが楽しめる! ●ゲームレベルは1から4まで。あなたの実力にあわせて遊べる! ●ユニークな12のキャラクターと対戦!
●世界の名画をバックに華麗なるカードの戦いを! ●イライラしない。スピーディーなゲーム展開 ●地域ルールに対応できる「ルール設定」機能付き
■トランプゲーム ■プレイ人数1〜4人（ゲームにより異なります）
BOTTOM UP
株式会社 ボトムアップ 〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610

恋愛シミュレーションゲーム

初恋ばれんたいん SPECIAL

★PS「初ばれ」から一年、今度はスペシャル版となって登場!!

- ●都会からの転校生「山県南美」・元気娘「北条晶」の登場により、微妙に変わる人物関係。
- ●新手紙システムの搭載により、よりリアルになった恋愛シミュレートシステム。
- ●女の子ごとに恋愛イベントを追加、更に広がる「初恋ばれんたいん」ワールド。
- ●オープニングなど、アニメーションで表現することにより更に盛り上がるストーリー。
- ●システム面の改善により、テンポアップしたゲームシステム!

↑♥このイラストのB2ポスターを初回予約の方全員にプレゼント!!

ずっと言えなかったことがあるんだ……

私立桃山高等学校での生活は今の自分にとって
なによりも大切な想い出だ…

出逢い……そして別れ……
初恋……失恋……

そして今……
隣で微笑む彼女との思い出……

「俺の高校生活か……本当に色々あったな……」

また思い出の中に、帰っていく…
きみに逢いたくて…あの頃の二人に逢いたくて…
ずっときみが好きだから…

PlayStation

6月25日(木)発売予定

●標準価格5,800円(税抜) ●SLPS01452
●イラスト:羽原よしかづ ©1998 FamilySoft Co.,Ltd.

Family Soft

●お問い合わせ先:株式会社ファミリーソフト〒178-0063東京都練馬区東大泉1-27-25シャローム大泉301号□ユーザー対応電話:03(3924)5435□FAX:03(3978)3498

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

※http://www.familysoft.co.jp/

発売!!
4/16
THU
風
PlayStation
アクションロールプレイングゲーム
BRAVE PROVE
ブレイヴ・プローヴ
DATA WEST
データウエスト株式会社
〒538-0044 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号 TEL(06)968-2659
ホームページアドレス http://www. datawest.co.jp
BRAVE PROVE Copyright © 1998 by DATAWEST,Inc.
価格／6,800円
"" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
社名、商品名は各社の商標、または登録商標です。

UPSTAR
TOCA
Auto Trader
Codemasters
3Dカーアクションゲーム
PlayStation
TOURING CAR championship
OFFICIAL GAME OF THE RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP
トカ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
これぞ本物、国際A級リアリティ!
繊細なハンドリング、天候や駆動方式によって変化する車の挙動など、何から何までリアルを極めた3Dカーアクション。
クラッシュによるダメージもシビアにレースに反映される、本物を追究した本格派レースゲームです。
CRASH!
本物さながらの迫力!
ハンドリングやコーナリング、ブレーキングなど、車の挙動は実車そのもの。ハードブレーキではスリップマークが路面に付き、また、パイロンを跳ね飛ばすと次の周回でもその場所に落ちていたりと、現実感の高さも魅力のひとつです。
多彩なサーキット!
ハイスピードコースやテクニカルコース、森に囲まれた景観の美しいコースなど、様々なレイアウトのサーキットを9か所巡って戦います。もちろん天候も様々に変化します。
発売予定 6/18
予価¥5,800(税別)
BEST CONDITION!
SLIP STREAM!
視点チェンジで楽しさ倍増!
バーチャルなドライバーズアイや、車の挙動がつかみやすいアフタービューなど、視点をさまざまに切り替えて楽しむことができます。
©The Codemasters Software Company Limited 1997-1998. All Rights Reserved."Codemasters"and the Codemasters Logo are trademarks owned by Codemasters Limited. Developed by Codemasters and distributed exclusively under license by Gaga Digital Media Company "TOCA is a trade mark owned by TOCA Limited Gaga Digital Media Company is using the TOCA trade-markpursuant to a license
" "マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
発売/株式会社レイ・アップ アップスター事業部
東京都渋谷区渋谷1-5-7 〒150-0002
TEL:03-5467-5055

電撃 NEWS STATION

4月10日

今回は気になる新作タイトルやプレゼントが目玉のニュースなのだ!!

TOPIC トピック コナミの超期待RPG『幻想水滸伝Ⅱ』! その気になる最新画面は映画館でチェックできる!?

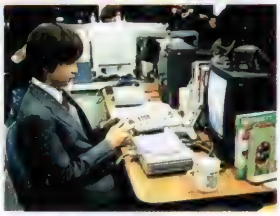
映画「新宿少年探偵団」―4月29日公開― &『幻想水滸伝Ⅱ』―98年末予定―

この春公開される話題の映画「新宿少年探偵団」の中で、『幻想水滸伝Ⅱ』の最新画面が登場するぞ!

幻想水滸伝Ⅱ®
GENSOSUIKODENⅡ

初公開! これが『幻想水滸伝Ⅱ』のロゴ!

ＰＳ初期の名作ＲＰＧとして人気を博したコナミの「幻想水滸伝」(ザ・ベストが発売されている)。その続編である「Ⅱ」の制作が発表されて以来、特に目立った発表はなかったのだが、ついに最新情報が公開されるぞ! 左が、今回初公開となる「幻想水滸伝Ⅱ」のタイトルロゴ。正式にタイトルも決まり、よりパワーアップして登場するべく、現在鋭意制作中なのだ。というわけだが、なんと! その気になる最新画面を見ることができるのは、ゲーム雑誌でもＴＶのＣＭでもなく「劇場のスクリーン」なのだ。



▲▶熱気に包まれる撮影風景。問題のシーンでは実際の開発画面を使っているので、その内容が気になるところ。俳優陣の熱演も光り、映画本編も十分期待できそうだぞ!

その映画は、４月29日から全国松竹系にて公開される「新宿少年探偵団」。新宿を舞台に、現代版「少年探偵団」が活躍する冒険活劇なのだが、登場する少年の一人がゲーム会社でアルバイトをしていて、そこで開発しているのが他ならぬ「幻想水滸伝Ⅱ」という設定なのだ。劇中に使用されているのは実際に開発が進められている「Ⅱ」の最新画面なので、これはもう立派な独占スクープ状態。ファンにとっては、映画を楽しむと同時に最新情報がチェックできるという、粋な演出になっているぞ。ＧＷは劇場に足を運んで「幻想Ⅱ」の最新情報をゲットしよう!

『幻想水滸伝』を知らないあなたに…

「幻想水滸伝」は95年12月15日に発売された人気RPG。斬新なシステムや、ファンタジーと「水滸伝」を融合させた独特の世界観でRPGファンの高い支持を得た人気作なのだ。ザ・ベストも出ているので、このタイトルをはじめて知ったという人は、この機会にぜひプレイしてみよう。

新宿少年探偵団を知りたいアナタに…

光と闇が交錯する魔都・新宿を舞台に、現代の「少年探偵団」が活躍する冒険活劇。キャストには人気のジャニーズJr.から相葉雅紀・松本潤・横山裕、さらに注目度急上昇中の深田恭子など、６人の将来有望なティーンエイジャーを配している。

TOPIC トピック まだ間に合う! 「電撃屋」は4月14日まで開店中!!

電撃屋アンコール in KINOKUNIYA ―4月14日まで紀伊国屋書店新宿南店―

◀「電撃屋」店内の様子。最終日の4月14日まで、貴方様のご来店を心よりお待ち申し上げています。

「電撃屋」で買い物をする最後のチャンス!? まだの人は新宿に走れ!

オリジナルグッズ満載でイベントも楽しい「電撃屋」はおかげさまで大好評! 最終日を笑顔で迎えることができそうなのだが……「えっ、電撃屋って、まだやってたの!?」と悔しがる読者も心配ご無用。「電撃屋」は４月14日まで開いているので、これを読んでいるキミもまだ間に合うのだ。人気の「悠久」シリーズから、本誌Ｐ26で紹介している最新作「お嬢様特急」のオリジナルグッズが買えるのは「電撃屋」だけ(当たり前)。残りのグッズを買い占めるため、新宿へ急げ!

電撃屋アンコール in KINOKUNIYA

▶４月14日まで10:00〜20:00
▶紀伊国屋書店新宿南店３Ｆ
JR新宿駅南口より徒歩２分
高島屋・タイムズ スクエア隣

©1995 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED
※本誌P.23「センチメンタルジャーニー」の記事に間違いがありました。TVアニメの放送日は、毎週水曜日の25:45〜26:15までです。

EVENT イベント

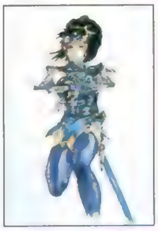
安彦良和と麻宮騎亜 2大作家が作品展を開催!

安彦良和「MARAYA」原画展&麻宮騎亜回顧展

日本を代表する2人の作家の作品を、ぞんぶんに鑑賞するチャンスだ!

安彦良和先生

電撃Adventuresで好評連載中の安彦良和先生のコミック「MARAYA①」が、4月27日に電撃コミックスEXより発売されるぞ。これを記念して4月26日(日)から「MARAYA」の原画展が、まんがの森・池袋店にて開催されるのだ。「MARAYA」は超未来の原始地球を舞台に、女士師マラヤが繰り広げる冒険を重厚な雰囲気で贈る氏の意欲作。原画展で「MARAYA」の世界に浸ろう!



安彦良和「MARAYA」原画展
- 4月26日〜5月2日 10:00〜22:00
- まんがの森・池袋店 JR池袋駅東口より徒歩2分
- 入場無料

麻宮騎亜先生

コミックからアニメまで、幅広く活躍している麻宮騎亜先生のオリジナル作品展が渋谷のGoFa(Gallery of Fantastic art)で開催中。代表作でもある「サイレントメビウス」や「快傑蒸気探偵団」など、開催期間を作品別に6つのステージに分け、CGや原画、アートリトグラフなどの展示が行われる。好みの作品に合わせて観てみよう。詳しいお問い合わせはGoFa(03-3797-4417)へ。

麻宮騎亜 回顧展
- 開催中〜8月16日 11:00〜19:00
- GoFa〔Gallely of Fantastic art〕 渋谷区神宮前5-52-2 JBPオーバルビル2F
- ¥500(ドリンク付)

CAMPAIGN キャンペーン

トンパで測って、グッズがもらえる!! 春のキャンペーン実施中!

トンパに挑戦! にぎにぎキャンペーン—実施中—

「オレっ!トンパ」がキャンペーンを展開中!

▲「オレっ!トンパ」は元気な野生児が暴れ回るACT。コミカルな敵キャラや盛りだくさんのイベントが魅力のソフト。価格は¥5,800でウーピーキャンプより好評発売中!!

昨年12月に発売された人気ACT『オレっ!トンパ』が「トンパに挑戦! にぎにぎキャンペーン」を展開中だぞ。全国1000店のゲームショップで行われるこのキャンペーンは、店内に設置されているトンパ特製握力計で握力を測定、記録に応じて豪華な賞品がもらえるというもの。5月4日までを練習期間とし、5月5日には男女別の握力測定大会が各店舗で開催されるぞ! 気になる賞品だが1等には特製ぬいぐるみセット、2等にはテレカをプレゼント。参加しただけでも下敷きがもらえるという本当に豪華なキャンペーンなのだ。近所のお店で実施されていたらぜひ参加してみよう!!

トンパに挑戦! にぎにぎキャンペーン
全国の主要玩具店にて実施中。大会は5月5日(各店舗で開催)。

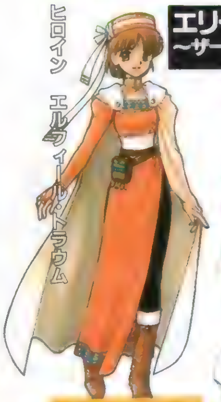
TOPIC トピック

今年はガストの新作から目が離せない!

『エリーのアトリエ』『黒い瞳のノア』『ロビン・ロイドの冒険』ほか

長野で行われたガスト新作発表会で、5タイトルが一挙公開された!

エリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士2~



ヒロイン エルフィール・トラウム

アイゼル・ワイマール

ミルカッセ・フローベル

ルイーゼ・ローレンシウム

ついにキャラクターイラストが公開された『エリーのアトリエ』。キャラクターデザインは、前作の桜瀬琥姫さんから山形伊佐衛門さんに変更になった。ヒロインのエリーことエルフィールは、錬金術士を目指す女の子。エリーのライバル的存在・アイゼル、アカデミーショップの新店員・ルイーゼ、教会のシスターなどなど、新キャラを含め総勢27人ものキャラが登場予定だ。さまざまな新システムが盛り込まれた『エリー〜』の詳しい内容は4月24日発売のVOL.74で紹介するから、楽しみにしていてほしい!

ジャンル:RPG
発売日:秋予定
価格:¥5,800
AC(DUAL SHOCK)対応

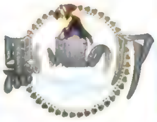
マリーのアトリエPlus ~ザールブルグの錬金術士~

シナリオが追加されたSS版を基に、新たな要素をプラスしたパワーアップ版。アイテム作成が失敗したときなど、デュアルショックがブルブル震えるぞ!

ジャンル:RPG
発売日:6月4日
価格:¥3,800
AC(DUAL SHOCK)対応

黒い瞳のノア~シエルグリス ファンタズム~

石に変えられてしまった幼なじみを救うため、主人公・ノアが旅をするRPG。最終的な目的に至るまでの過程は、すべてプレイヤーの自由という、テーブルトークRPGを思わせるシステムだ。



ジャンル:RPG
発売日:秋予定
価格:¥5,800

BOYS BE… 2nd Season(仮)

講談社&ガストが共同製作をするソフト。原作者のイタバシマサヒロ氏による完全オリジナルストーリーだ。ゲームは秋からスタートし、翌年のクリスマスまで進行する恋愛SLG。

伊集院絵梨花

ジャンル:恋愛SLG
発売日:秋予定
価格:¥5,800
AC(DUAL SHOCK)対応

ロビン・ロイドの冒険

クラシックな雰囲気漂う3DポリゴンAVG。ロンドンの私立探偵ロビンが、数々の奇想天外な事件を解決していく冒険活劇だ!

ジャンル:A・AVG
発売日:未定
価格:未定

©GUST CO.,LTD illustration:桜瀬琥姫/山形伊佐衛門 ©1998 シュワッチ/タマプロダクション/講談社/ガスト

PRESENT プレゼント

この春バンダイビジュアルが熱い!

『劇場版スレイヤーズぐれいと』VC&LDほか

春のバンダイビジュアル、魅力のラインナップ!

春はアニメの季節……かどうかはともかく、バンダイビジュアルから2本のアニメタイトルがリリースされるぞ。ともに劇場やTVで人気を博した話題作。発売記念プレゼントも用意されているので、ファンは要チェックだ!

「劇場版スレイヤーズぐれえと」

ご存じ人気シリーズの劇場版最新作。PS版「ろいやる」の発売も決まって、今年もリナが大暴れ!

- 4月25日(LD、VIDEOとも)
- バンダイビジュアル
- ¥7,500+税(LD、VIDEOとも)

やたらタテに長〜いポスタープレゼント

「たてに長〜い超豪華な告知ポスター」を5名様にプレゼント。希望者は住所・氏名・年齢・電話番号をハガキに明記して、P218欄外宛先の「ぐれえとポスター係」まで送ろう!

「すごいよ!! マサルさん」

TVアニメの人気作品が早くもビデオで登場。異色の作風で日本中の話題をさらった「マサルさん」を、一挙に楽しもう! 全6巻を予定

- 4月25日 ▶バンダイビジュアル
- ¥6,000+税(各巻とも)

「へのつっぱりは…」シールプレゼント

非売品の「"へのつっぱりはいらない人"になれるシール」を5名様に。ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記し、P218欄外宛先の「スグル係」まで。

MUSIC 音楽CD

『悠久2』関連商品の特集!

「ドラマCD」ほか

『2nd』発売を記念して『悠久〜』魅力満載のグッズ発売!

「悠久幻想曲　2nd Album ドラマCD Vol.1」(写真左)は、人気ラジオ番組「ゲムドラナイト」内で放送されたラジオドラマのCD版。未放送のシナリオも含む完全版なのだ。「悠久幻想曲　2nd Albumメモリアルテレカ」(写真右)は、組み合わせるとスペシャルイラストが出現する、4枚セットの永久保存版。シリアルナンバー入りの完全限定品だぞ!

悠久幻想曲 2nd Album ドラマCD Vol.1
- ▶発売中
- ▶サイトロンレーベル
- ▶¥2,800+税

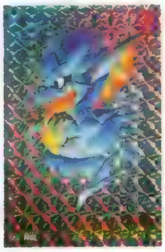
悠久幻想曲 2nd Album メモリアルテレカ
- ▶4月25日発売予定
- ▶ビームエンタテイメント
- ▶¥9,800+税

CAMPAIGN キャンペーン

チョコボイラストコンテスト結果発表&カードダスPart.2発売開始

カードダス『チョコボの不思議なダンジョンPart.2』—発売中—

本誌69号で募集したイラストコンテストの結果を発表だ!!



▲今度のカードダスには神竜も入っているのだ。現在4枚1組で、100円にて発売中。

応募総数87通のうち、当選者は以下の通りです。富山県/舟山智恵、兵庫県/大嶋恵美、大阪府/幾田達也、広島県/横山輝明、滋賀県/綺、三重県/カケス、千葉県/飛騨佐輝斗、愛知県/岡田美穂、静岡県/鈴木由宇、東京都/芹沢慧視(敬称略)　みんなチョコボの特徴を捉えた、力作ばかりでした。以上の方にスタッフサイン入り特製イラストをお贈りします。なお、バンダイより、カードダスの第2弾も全国のカードダス自販機で絶賛発売中だぞ。

PRESENT プレゼント

『To Heart』のパズルが発売!

To Heartジグソーパズル(2種)—4月15日発売—

話題作『To Heart』がパズルになったぞ!

▲▶笑顔がキュートなマルチと、魅惑のキャラが勢揃いな2種類の絵柄。どちらにしようか？ などと悩むのならば、黙って両方買おう。ファンならばもちろん、ね。

本誌P42でも紹介している、今世紀最高の恋愛AVG『To Heart』のジグソーパズルが、完全限定商品として発売されるぞ。絵柄は「スマイル・フォーミー マルチ」と「トゥー ユア ハート」の2種類で、共に500ピース。封入特典としてスペシャルマジカルカードが一枚付いてくるのだ。見つけたら即ゲットだね!

「スマイル・フォーミー マルチ」「トゥ ユア ハート」
- ▶4月15日発売　▶アップルワン
- ▶各¥2,500+税

各3コをキミにプレゼント!

各3コ、計6名様にこのパズルをプレゼントするぞ。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・欲しい絵柄を明記して欄外のあて先「THパズル係」まで送ろう。

CAMPAIGN キャンペーン

「桃鉄7」ハドソンと「電Go!」タイトーが共同キャンペーンを実施中!!

「祝! 百万本駅 開通(予定)記念 タイトー・ハドソン共同キャンペーン」

合い言葉は電車。ヒットを飛ばす2大メーカーが手を組んだ!

タイトーとハドソンが、「電車でGo!」と『桃太郎電鉄7』の100万本達成を目指して、共同で販売促進キャンペーンを実施しているぞ。両ソフトは昨年末に発売されて以来好調に売り上げをのばし、ともに百万本の大台を目前に控えた人気のタイトル。先日行われた「東京ゲームショウ'98春」でも、キッズコーナーに共同で出展、楽しいイベントに人気が集中していたのだ。今回のキャンペーンは「電Go!」と『桃鉄7』のバーコードを切り取って送れば、抽選で「特製オレンジカード」がプレゼントされるというもの。ゲームの後はこのカードを使って、実際に電車に乗って旅立つのもいいかもね!

あてさき

〒163-8691 東京都新宿郵便局私書箱27号「タイトー・ハドソン共同キャンペーン」係。5月末日消印有効だ。両ソフトのバーコードを貼るのを忘れないでね。

MUSIC 音楽CD

ゲームミュージック界の気鋭10人が作り上げた「和み」のサウンド

TEN PLANTS —4月22日発売予定—

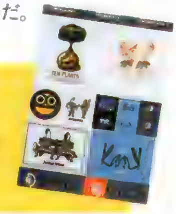
「FF」の植松伸夫を筆頭に、10人のアーティストが集結!

「FF」シリーズの音楽を手がけた植松伸夫氏など、日本を代表する10人のゲームミュージック・アーティストたちのイマジネーション・サウンドCD「TEN PLANTS」が発売されるぞ。ゲーム、所属会社の枠から解放された彼らが、「和み」をテーマに純粋に音楽家として参加。全10曲を収録した、新時代のサウンドなのだ。ぜひともお試しあれ!

TEN PLANTS
- ▶4月22日発売予定
- ▶パイオニアLDC
- ▶¥3,000+税

ノスタルジックなステッカーを10名様に!

写真(右)のステッカーを10名様にプレゼントだ。欲しい人は住所・氏名・年齢・電話番号を明記の上、下記の宛先「TEN PLANTSステッカー」係まで送ってね。



TOPIC トピック

和議申請したコンパイル。「ぷよぷよ通」や今後の作品はどうなるの?

コンパイル関連情報

テレビや新聞などの報道を聞いて驚いた人も多いと思う。『ぷよぷよ』シリーズの開発・販売で知られる(株)コンパイルが、98年3月18日付けで広島地方裁判所に和議を申請し、同日受理されたのだ。和議手続きとは、債務を帳消しにし、会社の再建を図る法律上の手続きのことで、破産手続きとは違う。つまりコンパイルは倒産したわけではなく、今後も再建を目指して業務を続けていくことになる。

「今回の一件では様々な方にご迷惑をおかけしましたが、同時に多くの方から、応援や励ましのお言葉をいただきました。コンパイルは今後も通常通り業務を続けていきます。PSでリリースされているソフトも販売し続けますし、新作に関しても積極的に開発していきます。今後とも応援してくださいね。」(コンパイル・販売促進部)

実際、発表後に行われた「東京ゲームショウ'98春」にも、コンパイルは予定通り出展。「ぷよまん本舗」も4月4日には東京・原宿での出店を予定しているなど、その勢いは加速している。気になるPSでの新作だが、これも近い将来何らかの発表がありそうだ。今後のコンパイルに期待しよう。

P.216からP.218のプレゼント(応募先が書かれていないもの)にご応募したい方は、住所・氏名・年齢・電話番号を明記の上、〒101-8305 (株)メディアワークス電撃PlayStation編集部「ニュース○○　(それぞれのあて先)係」まで。4月23日の消印有効です。なお発表は発送をもってかえさせていただきます。ご応募お待ちしてま〜す。

電撃ランキングステーション

今月の集計期間 3月9日～3月22日

3月12日発売の『ブシドーブレード弐』が、売り上げ第1位を獲得!
ほかにも同日に発売されたタイトルが、続々ランクインしているぞ!!

売り上げTOP20

ブシドーブレード弐

やっぱり強いスクウェア・タイトル。一撃必殺の戦闘に、またまたハマリそう。
■スクウェア
■3月12日■対戦ACT
■¥5,800■116,779
初登場

グランツーリスモ

国際A級オール金でもらえる「ニスモ400R」はかなり高性能。挑戦してみよう。
■SCEI
■97年12月23日■RCG
■¥5,800■80,603
前回3

バイオハザード 2

隠しコスチュームも健在。裏シナリオをクリアしても、まだ終わりじゃないぞ。
■カプコン
■1月29日■AVG
■¥6,800■61,551
前回4

DEAD OR ALIVE

このゲームはオマケ要素が多いことでも有名。「乳揺れ」も秘かな楽しみ。
■テクモ
■3月12日■対戦ACT
■¥5,800■51,116
初登場

ゼノギアス

今号には「ゼノギアス」をもっと知るための記事を掲載。ファンは要チェック!
■スクウェア
■2月11日■RPG
■¥6,800■48,710
前回2

順位	タイトル	データ	前回
6	ファイナルファンタジーV	■スクウェア／3月19日／RPG／46,199	初登場
7	クロックタワー ゴーストヘッド	■ヒューマン／3月12日／AVG／45,136	初登場
8	一立体忍者活劇一 天誅	■SME／2月26日／ACT／40,941	前回1
9	ZERO PILOT～銀翼の戦士～	■SCEI／3月12日／STG／32,653	初登場
10	みつめてナイト	■コナミ／3月12日／SLG／31,704	初登場
11	音楽ツクール かなでーる2	■アスキー／3月12日／ETC／25,981	初登場
12	チョロQ3	■タカラ／2月19日／RCG／22,022	前回7
13	ウイニングポスト3	■光栄／2月26日／SLG／20,962	前回6
14	電車でGO!	■タイトー／97年12月18日／SLG／20,388	前回10
15	GUNDAM THE BATTLE MASTER2	■バンダイ／3月12日／対戦ACT／18,665	初登場
16	みんなのGOLF	■SCEI／97年7月17日／SPG／18,515	前回18
17	ウィザードリィ リルガミンサーガ	■ローカス／2月26日／RPG／15,222	前回13
18	桃太郎電鉄7～ギーガボンビー誕生の巻～	■ハドソン／97年12月23日／TBL／14,942	前回9
19	Bust A Move(バストアムーブ)	■エニックス／1月29日／ETC／14,806	前回12
20	X-MEN VS.STREET FIGHTER EX エディション	■カプコン／2月26日／対戦ACT／14,538	前回8

前評判TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ドラゴンクエストVII	■エニックス／未定／RPG／6,655	前回5
2	To Heart	■リーフ／秋予定／AVG／6,441	初登場
3	個人教授	■毎日コミュニケーションズ／4月9日／SLG／6,413	前回13
4	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／夏予定／RPG／5,749	前回4
5	スレイヤーズろいやる	■角川書店/ESP／6月25日／RPG／5,741	前回6
6	双界儀	■スクウェア／5月28日／ACT／5,527	前回8
7	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	■ガイナックス／4月16日／AVG／5,086	前回18
8	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～(仮)	■ガスト／秋予定／RPG／3,316	前回9
9	リアルロボット戦線	■バンプレスト／未定／S・RPG／2,433	前回15
10	幻想水滸伝II	■コナミ／98年予定／RPG／2,210	前回12
11	お嬢様特急	■メディアワークス／7月9日／AVG／1,990	初登場
12	Guilty Gear(ギルティ・ギア)	■アークシステムワークス／4月23日／対戦ACT／1,769	前回16
13	NOëL-La neige-Special(仮)	■パイオニアLDC／夏予定／ETC／1,761	初登場
14	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	■SNK／5月28日／対戦ACT／1,754	前回19
15	ときめきメモリアル2(仮)	■コナミ／未定／SLG／1,547	前回17
16	トゥルー・ラブストーリー2	■アスキー／12月10日／SLG／1,540	初登場
17	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア	■ジャレコ／4月9日／AVG／1,534	初登場
18	BRAVE FENCER 武蔵伝	■スクウェア／夏予定／A・RPG／1,326	初登場
19	ポケットファイター	■カプコン／6月11日／対戦ACT／1,320	初登場
20	マクロスDIGITAL MISSON VF-X2	■バンダイビジュアル／冬予定／STG／1,311	初登場

読者人気TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーVII	■スクウェア／97年1月31日／RPG/15,888	前回1
2	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ／97年12月23日／RPG／7,944	前回2
3	ゼノギアス	■スクウェア／2月11日／RPG／6,841	前回4
4	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／6,656	前回7
5	バイオハザード2	■カプコン／1月29日／AVG／6,413	前回3
6	悠久幻想曲	■メディアワークス／97年8月28日／SLG／6,340	前回6
7	ときめきメモリアル～forever with you～	■コナミ／95年10月13日／SLG／4,201	前回10
8	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／3,980	前回5
9	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／3,965	前回9
10	エターナルメロディ	■メディアワークス／96年11月22日／SLG／3,959	前回13
11	ダービースタリオン	■アスキー／97年7月17日／SLG／3,537	前回15
12	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	■ガスト／97年5月23日／RPG／3,317	前回8
13	鉄拳2	■ナムコ／96年3月29日／対戦ACT／2,874	前回20
14	トゥルー・ラブストーリー	■アスキー／96年12月13日／SLG／2,433	前回14
15	サガ フロンティア	■スクウェア／97年7月11日／RPG／2,424	前回16
16	ワイルドアームズ	■SCEI／96年12月20日／RPG／2,210	再登場
17	幻想水滸伝	■コナミ／95年12月15日／RPG／1,990	前回17
18	プリズムコート	■富士通パソコンシステムズ／2月26日／SLG／1,975	初登場
19	チョコボの不思議なダンジョン	■スクウェア／97年12月23日／RPG／1,547	前回19
20	アークザラッドII	■SCEI／96年11月1日／RPG／1,327	前回11

ランキング・チェック

2月26日が『天誅』をはじめとして「佳作の豊作」とでもいうような活況を呈したため、その反動で不作が心配された今回の売り上げランキングだが、意外や意外、3月12日発売のソフトがここまで健闘するとは……(ちょっと失礼かもしれませんが)。第1位『ブシドーブレード弐』を筆頭に、初登場8タイトルがランクインしている。また、そのジャンルも人気のRPGからコンストラクション(作成)ソフトまで、非常に多岐に渡っている。このコーナーでは何度か触れていることだが、PSの市場はおもしろい/おもしろそうなソフトなら、ジャンルやブランドネームに関係なく認めてもらえる、即ち売れる市場なのだ。その健全さを改めて確認することができるランキングだった。また、前評判と読者人気ランキングにも動きが見られる。前評判では初登場第2位に輝いた『To Heart』。昨年Win95版が大ヒット記録したタイトルだけに、今後も前評判～売り上げに移るまで、チャートアクションが楽しみな1本だ。読者人気では、やはり初登場の『プリズムコート』。売り上げランキングには登場していないが、こういうソフトをきちんと読者が評価してくれるのもまた、PS市場の健全さを示す一例ではないだろうか。

データ提供協力：デジキューブ、ブルート　※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

増刊電撃プレイステーションD7は 4月15日（定価¥980）発売です！

☆体験版☆
- ギルティ・ギア
- ポケットファイター
- XI［sái］
- ストールンソング
- クッキングファイター好
- かっとびチューン
- ソルディバイド
- 電流イライラ棒リターンズ

☆ムービー☆
- lain
- ガーディアンリコール
- ヒロインドリーム2
- シャドウタワー

☆その他☆
- セーブデータ
- ネットやろうぜ！
- CDの奴隷

増刊電撃プレイステーションD7は4月15日（定価¥980）発売です!

4月は出会いの季節です。入学、入社、クラス替え……ワクワクしちゃう始まりの季節。そこで電撃からのプレゼント。宇宙一計画作戦その7でバッチリです。特にゲームと新たな出会いを求めるのなら、増刊D7は欠かせません。製品を買うのは体験版でプレイしてから。賢いゲームライフの常識です!

宇宙一計画作戦その7は当然継続中!
なんと次号（4月24日発売）には!
究極極厚132P攻略付録 攻略StationSP Vol.7が付いてくる

PlayStation
このおもい、あなたに
とどけたい…。
超美麗アニメーションを
大幅拡大。
親切簡単システムも健在。
運命のシナリオは
シリーズ第2弾
スーパードラマチックアニメゲーム
バックガイナー
よみがえる勇者たち
飛翔編「うらぎりの戦場」
CD-ROM2枚組+サービスディスク1枚 価格5,800円(税抜)
98年6月発売予定
封入特典
描きおろしイラスト
夏秋カレンダー付
初回限定特典
オリジナルポスター
プレゼント
第1弾
絶賛発売中
覚醒編「ガイナー転生」
CD-ROM2枚組(ピクチャーレーベル)
封入特典付き 価格5,800円(税抜)
●サウンドトラックアルバム 好評発売中
●「小説版バックガイナー～よみがえる勇者たち～上巻」98年発売予定
●公式攻略ガイドブック「バックガイナー～よみがえる勇者たち～
覚醒編 ガイナー転生」好評発売中
シリーズ完結編 バックガイナー ～よみがえる勇者たち～「そして、明日へ」
98年発売予定
●新キャラ加入でボリュームアップされた声優陣
上田祐司、今井由香、岡村明美、水谷優子、
高野直子、飛田展男、高田由美、天野由梨、
根谷美智子、沢海陽子、置鮎龍太郎 他
©VING
VING
ビング株式会社 東京
〒141-0021 東京都品川区上大崎1-21-5
ユーザーサポート TEL:03-5423-3283
アニメーター・グラフィックデザイナー・
プログラマー募集
履歴書・自己PR文・作品を郵送してください。
「はるかぜ戦隊Vフォース」絶賛発売中 CD-ROM3枚組 価格5,800円(税抜)
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

次号予告 Next Issue

電撃PS最大にして、最強の付録が次号に堂々登場！ そう、あの電撃攻略Station SPがやってくるのだ!!

今度の攻略Station SPは、なんと大ボリューム132P！ 『テイルズ』から『ゼノギアス』まで、年末年始ビッグタイトル大攻略だ!! もちろん本誌も、独占スクープのてんこ盛り。納得のボリュームでキミに迫る！

●Coming Soon!

パラサイト・イヴ／鉄拳3／悠久幻想曲2nd Album／新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド／みつめてナイト／To Heart／お嬢様特急……他

電撃PlayStation Vol.74は 4月24日(金)発売

表紙イラスト●悠久幻想曲 2nd Album
©1997 Starlight Marry／Media Works inc.
イラスト／moo
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト（朝倉哲也）

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

15日発売のD7は『ポケファイ』『ギルティ』に加え、『STOLEN SONG』や『X I [sái]』など、思わず熱中する体験版が8タイトル！ ムービーは4タイトルを独占公開しちゃうぞ!!

電撃PlayStation D7 次号D7は、4月15日(水)発売

電撃PlayStation Vol.72

1998年4月24日発行　第4巻　第10号　通巻68号

■発行人　染谷恵司
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8
電話（編集）03-5281-5222（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2－9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 渡邉由彦、佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳
[進行] 古田土友紀
[ライター] 本内新太郎、中村泰宏（CHI）、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃（超音速）、長谷川雅宏、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、片山一哉
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
[デザイナー] 斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

©Media Works 1998 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー）、複製（転載）を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写センター（電話:03-3401-2382）にご連絡ください。
※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引 AD INDEX

アクセラ……96～99,148
アスキー……4・5
アトラス……94・95
エクシング……表4
ガイナックス……44・45
光栄……192～198
翔泳社……150
タカラ……6,102
東京ゲームデザイナー学院……124
東北新社……100・101
データイースト……103
データウエスト……214
ナインライブス……210・211
バンダイ……表2・3
ビクター インタラクティブ ソフトウェア……226,表3
ピング……222
ファミリーソフト……213
ブロッコリー……125
ボトムアップ……114,212
毎日コミュニケーションズ……46・47
メディアワークス……50,149
リバーヒルソフト……48・49
レイ・アップ……215

ゲーム雑誌は電撃だ！
電撃王……毎月8日
電撃NINTENDO64……毎月21日
電撃G's マガジン……毎月30日
電撃SEGA SATURN……隔週金曜日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●4月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
1	9日	パワーステークス2	アクエス	¥5800/ETC	
2	9日	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア	ジャレコ	¥6800/AVG	205
3	9日	Gダライアス	タイトー	¥5800/STG	107
4	9日	麻雀倶楽部	ヘクト	¥4800/TBL	108
5	9日	個人教授	毎日コミュニケーションズ	¥5800/SLG	109+184
6	16日	コマンド&コンカー コンプリート	アクレイムジャパン	¥6800予定/SLG	109
7	16日	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス	¥6800/AVG	109
8	16日	サイドポケット3	データイースト	¥5800/TBL	109
9	16日	BRAVE PROVE…ブレイヴ・プローヴ…	データウエスト	¥6800/A・RPG	109
10	16日	ボンバーマンウォーズ	ハドソン	¥5800/SLG	109
11	16日	TAIL CONCERTO(テイルコンチェルト)	バンダイ	¥5800/AVG	107+186
12	16日	プレイスタジアム3	バンプレスト	¥5800/SPG	
13	23日	Guilty Gear(ギルティ・ギア)	アークシステムワークス	¥5800/対戦ACT	34
14	23日	激走グランドレーシング	アトラス	¥5800/RCG	
15	23日	ストレートビクトリー～星野一義への挑戦～	カルソニック	¥5800/RCG	
16	23日	ゲームで青春	キッド	¥5800/TBL	
17	23日	かっとびチューン	元気	¥5800/RCG	
18	23日	可変走攻ガンバイク	SME	¥5800/ACT	
19	23日	天使同盟	テイジイエル	¥5800/S・RPG	
20	23日	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト	¥5800/AVG	204
21	23日	アンシャントロマン～Power of Dark Side～	日本システム	¥6800/RPG	
22	23日	グレイトラグビー実況'98ワールドカップへの道	ネクサスインターラクト/ダズ	¥5800/SPG	208
23	23日	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	バンプレスト	¥5800/RPG	
24	23日	サラブレッドブリーダー 世界制覇編	ヘクト	¥6800/SLG	
25	23日	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&Eソフト	¥6800/SPG	
26	23日	クレイマン・クレイマン～ネバーフッドの謎～	リバーヒルソフト	¥5800/AVG	205
27	29日	競馬エイト'98春夏	シャングリ・ラ	¥6400/ETC	
28	29日	フォックスジャンクション	トリップス	¥5800/A・RPG	
29	29日	ワールドスタジアム2	ナムコ	¥5800/SPG	30
30	29日	Battle Round USA	日本物産	¥5800/RCG	

●5月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
31	7日	プロ野球熱闘ぱずるスタジアム	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800/PZG	
32	7日	ワールドリーグサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800/SPG	
33	7日	元祖ファミリーマージャン	日本物産	¥6800/TBL	
34	14日	FIFA ロード トゥ ワールドカップ98	エレクトロニック・アーツ	¥5800/SPG	
35	14日	カウボーイビバップ	バンダイ	¥5800予定/STG	
36	14日	ドッチDEボール!	ユーメディア	¥4800/SPG	208
37	21日	撞球[ビリヤード・マスター]	アスク講談社	¥5800/TBL	
38	21日	帰ってきたパチ夫くん DREAM COLLECTION	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800/SLG	
39	21日	STOLEN SONG	SCEI	¥6800/ETC	
40	21日	サンダーフォースV パーフェクトシステム	テクノソフト	¥5800/STG	
41	21日	炎の料理人クッキングファイター好	日本一ソフトウェア	¥5800/対戦ACT	199
42	21日	ダイナマイトボクシング	ビクターソフト	¥5800/SPG	200
43	28日	COLONY WARS	アートディンク	¥6800/STG	
44	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	¥5800/対戦ACT	
45	28日	ルナ シルバースターストーリー	角川書店/ESP	¥6800/RPG	
46	28日	双界儀	スクウェア	¥6800/A・AVG	
47	28日	パーフェクト ゴルフ2	セタ	¥7900/SPG	
48	28日	銀河英雄伝説	徳間書店	¥5800予定/SLG	
49	28日	フロッガー	ハズブロージャパン	¥4800/ACT	
50	28日	ダウンヒル・スノー	パック・イン・ソフト	¥5800/SPG	
51	28日	キッチンぱにっく	パンサーソフトウェア	¥4800/ACT	
52	28日	PARANOIA SCAPE	マチルダ	¥5800/ETC	
53	29日	惑星攻機隊・りとるキャッツ	ファミリーソフト	¥5800/SLG	
54	5月	ガーディアン リコール ～守護獣召喚～	エクシングエンタテイメント	¥6800/S・RPG	201
55	5月	The Legend of Heroes I&II 英雄伝説	GMF	¥5800予定/RPG	
56	5月	JaJa馬カルテット Mega Dream Destruction+[Plus]	GMF	未定/SLG	
57	5月	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.3	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800/SLG	
58	5月	ミラクルジャンパーズ	バンダイ	¥5800予定/ACT	
59	5月	ラヴ・セラピー	ビー・ファクトリー	¥5800/SLG	
60	5月	オリンピア・高砂バーチャパチスロII	マップジャパン	¥5800/SLG	

●春予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
61	春	Nightmare Project (YAKATA)	アスク講談社	¥6800/RPG	92
62	春	Code R	クインテット	未定/???	
63	春	新格闘(仮)	コナミ	未定/対戦ACT	
64	春	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800/ETC	
65	春	もってけたまご with がんばれ!かものはし	ナグザット	¥5800/対戦ACT	

●6月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
66	4日	ダイナマイトサッカー98	エーマックス	¥5800/SPG	
67	4日	マリーのアトリエPlus～ザールブルグの錬金術士～	ガスト	¥3800/RPG	
68	4日	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン ～World Cup France'98～	コナミ	¥5800予定/SPG	
69	4日	Tから始まる物語	ジャレコ	¥5800予定/A・AVG	
70	4日	CRISIS CITY(クライシスシティ)	タカラ	¥5800/ACT	
71	4日	ナムコアンソロジー1	ナムコ	¥5800/ETC	207
72	7日	マス・デストラクション(仮)	BMGジャパン	¥5800/STG	
73	11日	ポケットファイター	カプコン	¥5800/対戦ACT	
74	11日	どきどきON AIR	ボトムアップ	¥6800/SLG	
75	18日	TOCAツーリングカーチャンピオンシップ	UPSTAR	¥5800/RCG	
76	18日	アナザーメモリーズ	イースリースタッフ	¥5800/AVG	
77	18日	テーマ ホスピタル	エレクトロニック・アーツ	¥5800/SLG	
78	18日	すたあ☆もんじゃ	GMF	¥5800/SLG	
79	18日	XI[sai]	SCEI	未定/PZG	
80	25日	3D格闘ツクール	アスキー	¥5800/ETC	
81	25日	卒業M	イースリースタッフ	¥6800/AVG	
82	25日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	SNK	¥5800/対戦ACT	
83	25日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND限定版	SNK	¥6800/対戦ACT	
84	25日	スレイヤーズろいやる	角川書店/ESP	¥5800/RPG	
85	25日	ハローキティのCube de Cute	カルチュア・パブリッシャーズ	¥4800予定/PZG	
86	25日	プロレス戦国伝2～格闘絵巻～	ケイエスエス	¥5800/SLG	
87	25日	ダブルキャスト	SCEI	未定/AVG	38
88	25日	ヘラクレスの大冒険	BPS	¥5800/A・RPG	
89	25日	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」	ピング	¥5800/SLG	
90	25日	電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!	メディアワークス	¥5800/PZG	8
91	下旬	Parlor! PRO3 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5600/SLG	203
92	6月	コンビネーションプロサッカー ～Jリーグの監督になって世界をめざせ!～	アクセラ	¥5800予定/SLG	
93	6月	東京魔人学園 剣風帖	アスミック・エース	¥5800/SLG	
94	6月	ダークメサイア	アトラス	¥5800/AVG	
95	6月	エルフを狩るモノたちII	アルトロン	未定/AVG	
96	6月	K.O―ザ・ライブ・ボクシング―	アルトロン	¥5800予定/SLG	
97	6月	チェックメイト	アルトロン	¥6800予定/TBL	
98	6月	[illegible]	エス・ピー・エス	¥5800予定/STG	
99	6月	実戦パチスロ必勝法!サミーレヴォリューション	サミー	¥5800/SLG	
100	6月	BASS FISHERMAN	サミー	¥5800/SLG	
101	6月	The Legend of Heroes III 朱紅い雫	GMF	¥5800予定/RPG	
102	6月	精霊召喚～プリンセス・オブ・ダークネス～	翔泳社	¥5800/S・RPG	
103	6月	プチカラット	タイトー	¥4800/PZG	40
104	6月	エーベルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活～	タカラ	¥5800/SLG	202
105	6月	チョロQマリン Qボート	タカラ	¥5800/RCG	
106	6月	あっナンジャリン	ツーワン	¥3900/???	
107	6月	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定/PZG	
108	6月	キングオブパーラー2	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800予定/SLG	
109	6月	JGTC～オールジャパングランドツーリングカーチャンピオンシップ～	デジタルフロンティア	¥5800/RCG	
110	6月	マスモンKIDS	東芝EMI	¥6800/SLG	
111	6月	まわってムーチョ!	東北新社	¥5800予定/ACT	
112	6月	レイク・マスターズ2(仮)	ネクサスインターラクト/ダズ	未定/SPG	
113	6月	serial experiments lain	パイオニアLDC	未定/SLG	
114	6月	はいぱあセキュリティーズ2	パック・イン・ソフト	¥5800/SLG	
115	6月	夜想曲	パック・イン・ソフト	¥5800/ETC	
116	6月	クライシスビート	バンダイ	¥5800/ACT	24
117	6月	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定/AVG	16
118	6月	村越正海の爆釣日本列島	ビクターソフト	未定/SLG	
119	6月	Epica Stella ～エピカ・ステラ～	ヒューマン	未定/S・RPG	
120	6月	爆走!デコトラ伝説～男一匹夢街道～	ヒューマン	¥5800予定/RCG	
121	6月	ピクセルドロップ	ヒューマン	¥5200予定/ACT	
122	6月	フォーメーションサッカー'98 ～がんばれニッポン in France～	ヒューマン	¥5800予定/SPG	
123	6月	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定/RPG	
124	6月	ヒロインドリーム2	マップジャパン	¥6800/SLG	
125	6月	'98甲子園	魔法	¥5800/SLG	
126	6月	秘密結社Q	ライトスタッフ	¥5800予定/SLG	

●7月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
127	2日	ブリーディングスタッド2(仮)	コナミ	¥5800/SLG	
128	2日	G・T・A グランドセフトオート	日本シスコンエンタテイメント	¥6800/ACT	
129	9日	ポイッターズポイント2～SODOMの陰謀～	コナミ	未定/ACT	
130	9日	お嬢様特急	メディアワークス	¥6800/AVG	26
131	16日	ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥	コナミ	未定/ETC	
132	23日	遊戯王モンスターカプセルブリード&バトル	コナミ	未定/SLG	
133	30日	爆走兄弟レッツ&ゴー!! エターナルウイングス	ジャレコ	¥5800予定/RCG	
134	7月	キャロムショット2～3Dビリヤードゲーム～	アシェンダ	¥5800予定/TBL	
135	7月	ZIG ZAG BALL	UPSTAR	¥5800予定/ACT	
136	7月	最強の囲碁	伊藤忠商事	¥7800/TBL	
137	7月	トランスポートタイクーン3D	伊藤忠商事	¥5800/SLG	
138	7月	Shake Kids	オンデマンド	¥5800予定/ACT	
139	7月	私立ジャスティス学園	カプコン	未定/対戦ACT	
140	7月	エフィカス この想いを君に…	元気	未定/SLG	
141	7月	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアアート	¥5800予定/???	
142	7月	Final One ～into the mind～	GMF	¥5800予定/ACT	
143	7月	THE LAST REPORT	ショウエイシステム	¥5800/AVG	
144	7月	季節を抱きしめて	SCEI	未定/AVG	
145	7月	ファイヤーパニック～マックのレスキュー大作戦～	SCEI	¥5800/ACT	
146	7月	ゆうわくオフィス恋愛課	タカラ	¥5800/SLG	203
147	7月	女子プロレスオールスターズ(仮)	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800/対戦ACT	
148	7月	快速天使	テクノソレイユ	¥5800予定/ACT	
149	7月	ゴジラ:トレーディングバトル	東宝株式会社映像事業部	¥6800予定/TBL	
150	7月	ひっとばっく	トミー	未定/ACT	
151	7月	川のぬし釣り～秘境を求めて～	パック・イン・ソフト	未定/RPG	
152	7月	ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ 新たなる2つの光	バンダイ	¥5800予定/ACT	201
153	7月	銃夢～火星の記憶(仮)	バンプレスト	¥6800予定/A・RPG	
154	7月	センチメンタルジャーニー	バンプレスト	¥5800予定/TBL	20
155	7月	猫侍(仮)	ヒューマン	未定/AVG	
156	7月	ブルーブレイカーバースト	ヒューマン	未定/AVG	
157	7月	ECHO NIGHT	フロム・ソフトウェア	¥5800予定/AVG	
158	7月	トランプしようよ!	ボトムアップ	¥4800/TBL	
159	7月	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800/SLG	
160	7月	花火	魔法	¥4800/SLG	
161	7月	ドリーム・ジェネレーション～恋か?仕事か!?…～	メサイヤ	¥6300/SLG	
162	7月	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	¥6800/AVG	

●8月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
163	6日	DRAGON SEEDS～最終進化形態～	ジャレコ	¥5800予定/SLG	
164	8月	あのこどこのこ	サクセス	未定/SLG	
165	8月	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800/SLG	
166	8月	ザ・ドラッグストア(仮)	ヒューマン	未定/SLG	
167	8月	御神楽少女探偵団	ヒューマン	未定/AVG	

●夏予定のソフト

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
168	夏	スペクトラルフォースⅡ	アイディアファクトリー	¥5800予定／SLG	
169	夏	GUBBLE	アスク講談社	¥5800／ACT	
170	夏	RYU－Z	アスク講談社	¥5800／PZG	
171	夏	Kitty The Kooll	イマジニア	未定／ACT	
172	夏	メリーメント・キャリング・キャラバン	イマディオ	¥5800／SLG	
173	夏	ATHENA ～Awakening From The Ordinary Life～	SNK／夢工房	未定／AVG	
174	夏	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	SNK／夢工房	¥5800／AVG	
175	夏	アストロノーカ	エニックス	¥6800／SLG	
176	夏	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	¥6800／RPG	82
177	夏	ハロー チャーリー(HELLO CHARLIE)	エニックス	未定／ACT	
178	夏	DIABLO(仮)	エレクトロニック・アーツ	¥5800／RPG	
179	夏	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	¥5800／AVG	
180	夏	ブルムイ・ブルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／A・RPG	
181	夏	スターライトスクランブル 恋愛候補生	ケイエスエス	未定／SLG	28
182	夏	ジャームー狙われた街ー	ケーエージェイ	未定／RPG	
183	夏	アンジェリーク デュエット	光栄	¥7800予定／SLG	
184	夏	アンジェリーク デュエット プレミアムBOX	光栄	¥9800予定／SLG	
185	夏	封神演義	光栄	¥6800予定／S・RPG	
186	夏	実況パワフルプロ野球'９８開幕版	コナミ	未定／SPG	
187	夏	みつめてナイトR大冒険編	コナミ	未定／RPG	
188	夏	H.A.E.～BEELZEBUB～	GMF	¥5800予定／ACT	
189	夏	パーラーステーション	GMF	¥5800予定／SLG	
190	夏	みさきアグレッシヴ!	翔泳社	¥5800予定／SLG	
191	夏	BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア	未定／A・RPG	
192	夏	愛と友情のネコ物語 ジングルキャッツ ～ラブパラ大作戦の巻～	SME	¥4800予定／SLG	
193	夏	Fighting Eyes	SOLAN	未定／対戦ACT	
194	夏	Knight&BABY	タムソフト	未定／RPG	
195	夏	刻命館２(仮)	テクモ	¥5800予定／ACT	201
196	夏	ビバサーフィン	トミー	未定／SPG	
197	夏	シルエット・ミラージュ REPROGRAMED HOPE	トレジャー／ESP	¥5800／ACT	
198	夏	鋼仁戦記	トンキンハウス	未定／S・RPG	92
199	夏	Juggernaut～戦慄の扉～	トンキンハウス	未定／AVG	
200	夏	プリンセスメーカーGOIGOIプリンセス	ナインライブス	未定／TBL	
201	夏	プリンセスメーカーポケット大作戦	ナインライブス	未定／PZG	
202	夏	NOëL －La neige－Special(仮)	パイオニアLDC	未定／ETC	
203	夏	バウンティソード・ダブルエッジ	パイオニアLDC	未定／RPG	
204	夏	SPAWN The ETERNAL	ハドソン	未定／ACT	
205	夏	フィフスエレメント	ハドソン	未定／ACT	
206	夏	b.l.u.e. Legnd of water	ハドソン	未定／AVG	206
207	夏	SDガンダムジェネレーション	バンダイ	¥5800予定／SLG	
208	夏	SDガンダムジェネレーション	バンダイ	¥6800予定／SLG	
209	夏	スピンテイル	バンダイ	¥5800予定／ACT	
210	夏	毎日猫曜日	バンダイ	¥5800予定／SLG	
211	夏	ミリオンクラシック	バンダイ	¥5800予定／SLG	
212	夏	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
213	夏	STARWARS MASTERS(仮)	BPS	¥5800／ACT	
214	夏	TNT(The Next TETRIS)ザ・ネクスト・テトリス	BPS	未定／PZG	
215	夏	破壊王～KING OF CRUSHER～	ファブコミュニケーションズ	¥5800／ACT	
216	夏	夢・色いろ	フェザード	¥5800／SLG	
217	夏	～es－古の記憶－	ベンチャーコントロール	¥5800予定／AVG	
218	夏	1 on 1(シングルバスケットボール)	マチルダ	¥5800／SPG	
219	夏	アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち	メサイヤ	未定／SLG	
220	夏	スーパーエンデューロ(仮)	メサイヤ	未定／SPG	

●9月以降のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
221	3日	メタルギア ソリッド	コナミ	未定／ACT	36
222	9月	天下統一	伊藤忠商事	未定／SLG	
223	10月	サンバギータ	SCEI	未定／AVG	
224	10月	LOVE GAME'S plus～かなり熱血テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
225	11月下旬	バトルシップ・ヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／SLG	
226	11月	雪割りの花	SCEI	未定／AVG	
227	秋	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	
228	秋	タワードリーム２	アクセラ	¥5800／TBL	
229	秋	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
230	秋	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士２～	ガスト	¥5800予定／RPG	
231	秋	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5800予定／RPG	
232	秋	BOYS BE… 2nd Season(仮)	ガスト	¥5800予定／SLG	
233	秋	Zill O'll	光栄	¥6800／RPG	
234	秋	DESTREGA	光栄	¥5800／対戦ACT	
235	秋	胸騒ぎの予感	講談社	未定／SLG	
236	秋	アドヴァンストV.G.２	テイジイエル	¥5800／対戦ACT	
237	秋	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	未定／RPG	
238	秋	パイロットになろう!	パック・イン・ソフト	未定／SLG	
239	秋	ECSAFORM	バンダイビジュアル	¥6800／S・RPG	90
240	秋	目指せ!!ミリオンセラー(仮)	FPS	未定／TBL	
241	秋	To Heart	リーフ	未定／AVG	42
242	12月	トゥルー・ラブストーリー２	アスキー	未定／SLG	
243	12月	さくま式人生ゲーム	タカラ	¥5800予定／TBL	
244	12月	新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ	タカラ	¥6800／S・RPG	
245	12月	エストポリス伝記Ⅱ ルーイン チェイサーズ	日本フレックス	¥5800／RPG	
246	98年	激突!! スキーバトル	アイマックス	¥5800予定／SPG	
247	98年	R・TYPEΔ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定／STG	
248	98年	気まぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	アクセラ	¥5800／TBL	
249	98年	なげっと～激録!ブルブル商店街～(仮)	アクティアート	¥5800予定／ACT	
250	98年	エンドセクター	アスキー	未定／ETC	
251	98年	火星物語	アスキー	未定／RPG	
252	98年	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800／PZG	
253	98年	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
254	98年	深海伝説マーメノイド(仮)	エクシングエンタテイメント	未定／RPG	
255	98年	Jリーグ エキサイトステージＶ１	エポック社	未定／SPG	
256	98年	カプコンジェネレーション第1集 撃墜王の時代	カプコン	未定／STG	206
257	98年	カプコンジェネレーション第2集 魔界と騎士	カプコン	未定／ACT	206
258	98年	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	未定／STG	
259	98年	ストライク ジャガー	ギャップス	未定／STG	
260	98年	轟楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800／SLG	
261	98年	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800予定／RPG	
262	98年	ARKS1000～目指せ!究極の召喚士～(仮)	クレフ インベンション	未定／AVG	
263	98年	玉繭物語(仮)	元気	未定／RPG	
264	98年	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定／RPG	
265	98年	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
266	98年	まじっく あにまる	J・ウイング	¥5800予定／PZG	
267	98年	ひとつや ふたつ… いつつや 怪談 日本たればなしツアー②	システムサコム／グループ・タック	未定／AVG	
268	98年	2999年のゲーム・キッズ	SCEI	¥2000予定／ETC	
269	98年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
270	98年	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG	
271	98年	ナムコアンソロジー２	ナムコ	未定／ETC	
272	98年	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800予定／S・RPG	
273	98年	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	バップ	¥5800／RCG	
274	98年	聖龍伝説～外伝～	バップ	¥5800／ACT	
275	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定／RPG	
276	98年	銀河お嬢様伝説ユナ～FINAL EDITION～	ハドソン	未定／AVG	
277	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
278	98年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
279	98年	ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮)	メディアクエスト	¥5800予定／RCG	
280	98年	リフレインラブ２	リバーヒルソフト	未定／AVG	
281	冬	モンスター・コレクション(仮)	角川書店	未定／RPG	
282	冬	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	
283	冬	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ	SME	未定／SLG	
284	冬	マクロスDIGITAL MISSION VF-X２	バンダイビジュアル	未定／STG	
285	99年春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
286	99年春	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
287	未定	オアシスロード	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	
288	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
289	未定	APOCALYPSE(アポカリプス)	アクティビジョンジャパン	未定／STG	
290	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
291	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定／ETC	
292	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定／AVG	
293	未定	ピキーニャ!EX(エクセレンテ)	アスキー	¥4800／PZG	
294	未定	アフレイドギア	アスミック・エース	未定／SLG	
295	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース	未定／AVG	
296	未定	LSD	アスミック・エース	未定／ETC	
297	未定	森の王国(仮)	アスミック・エース	未定／S・RPG	
298	未定	ソルディバイド	アトラス	未定／STG	
299	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
300	未定	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
301	未定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2000予定／ETC	
302	未定	いただきストリート ゴージャスキング	エニックス	未定／TBL	
303	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	
304	未定	ユーラシアエクスプレス殺人事件	エニックス	未定／AVG	
305	未定	DEBUT２１	NECインターチャネル	未定／SLG	
306	未定	FAVORITE DEAR(フェイバリット・ディア)	NECインターチャネル	未定／SLG	
307	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
308	未定	メイン・ローター(仮)	エフエコンピュータエンタテイメント	¥5800／STG	
309	未定	サーキットの狼Ⅱ モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG	
310	未定	ロビン・ロイドの冒険(仮)	ガスト	未定／A・AVG	
311	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション	カプコン	¥5800／ACT	
312	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
313	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
314	未定	頭文字D(仮)	講談社	¥5800予定／RCG	
315	未定	actua ICE HOCKEY	コナミ	¥5800予定／SPG	207
316	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ	未定／ACT	
317	未定	実況アメリカンベースボール	コナミ	¥5800予定／SPG	
318	未定	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定／ACT	
319	未定	Dancing Bladeかってに桃天使!(仮)	コナミ	未定／ETC	
320	未定	Dance!Dance!Dance!(仮)	コナミ	未定／ACT	
321	未定	ときめきメモリアル２(仮)	コナミ	未定／SLG	
322	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3	コナミ	未定／AVG	
323	未定	ドルフィンズドリーム	コナミ	未定／ETC	
324	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／???	
325	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
326	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
327	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
328	未定	MTBダートクロス(仮)	サミー	未定／RCG	
329	未定	DEEP FREEZE(仮)	サミー	未定／AVG	
330	未定	DROP OFF(仮)	サミー	未定／RCG	
331	未定	HARD EDGE(仮)	サンソフト	未定／AVG	
332	未定	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション	未定／STG	
333	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
334	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定／ETC	
335	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
336	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
337	未定	パラッパ２(仮)	SCEI	未定／???	
338	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
339	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
340	未定	だれでも銀河英雄伝説～GOIGOIカジノ編(仮)	徳間書店	¥4800予定／TBL	
341	未定	だれでも銀河英雄伝説～GOIGOIすごろく編(仮)	徳間書店	¥4800予定／TBL	
342	未定	Cybernetic EMPIRE	日本テレネット	未定／A・AVG	
343	未定	バーチャル競艇'98	日本物産	¥6800／SPG	
344	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
345	未定	タイプレーク	バディ	未定／SPG	
346	未定	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800／STG	
347	未定	AZITO２(仮)	バンプレスト	¥5800予定／SLG	
348	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
349	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
350	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
351	未定	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～覚醒編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG	
352	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
353	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
354	未定	英雄志願	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
355	未定	重装機兵ヴァルケン２	メサイヤ	未定／STG	
356	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
357	未定	ピラミッドの謎	レイ	未定／AVG	
358	未定	TOKYO／２０２０	レインボー・ジャパン	未定／AVG	

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーション ザ・ベスト(フォーファミリー)のものです。価格はすべて税別のものです。

PlayStation
心に残る名勝負！夢

Victor
クラシックロード
CLASSIC ROAD
優駿2
絶賛発売中!!
標準価格 ¥5,800(税抜)
競馬界でもっとも華があるといわれる4歳春のクラシック・レースを駆け抜けた、日本競馬史に燦然と輝く名馬たち。もし自分の育てた馬で、彼ら実在の名馬たちと、同時代に生き、共にクラシックレースを戦うことができたら・・・そんな競馬ファンの長年の夢が、今、プレイステーションで実現します！
の対決！名馬に挑戦！
スタートしました
大迫力！フルポリゴンで演出する16頭立てのレースシーン！
モーション キャプチャリング技術 が実現した、超リアルな馬の動き!!
追い切り・パドック・馬房内の馬まで、すべてポリゴンで描写！
競馬ファン絶賛の、詳細なデータ群！
1988～1997年の 日本競馬界を リアルに再現！
簡単で、かつ奥が深い、完成された 調教システム搭載！
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 © 1998 株式会社プログレス © 1998 Victor Interactive Software Inc.
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア ビクターソフト本部 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル6F TEL.03-3406-9133
各ソフトの詳細はインターネットで http://www.jvc-victor.co.jp/studio/vis/

PlayStation Vol.72
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年4月24日発行(隔週金曜日発行)第4巻第10号通巻68号
発行人/染谷憲司 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550/営業
定価490円 本体467円
T1124574040497

©Media Works 1998
印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-4/24